季刊 時代を逆走する日本初の中古ゲームソフト専門誌

平成11年3月1日発行
第4巻第1号通巻第11号
www.microgroup.co.jp/ktc/

ユーズド・ゲームズ
USED GAMES

1999 SPRING
VOL.10



超音速の夢を見よう

今は亡きメーカー特集
思い出はきらめく星々

セガ・8ビット機の伝説
いま明かされるミッシングリンク

Bung Japan

PS用　PS-Z（アクションリプレイ）

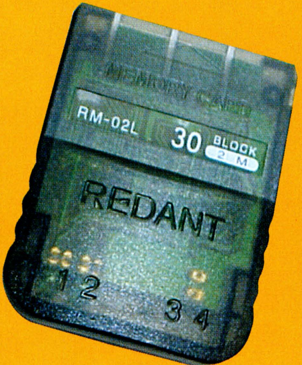


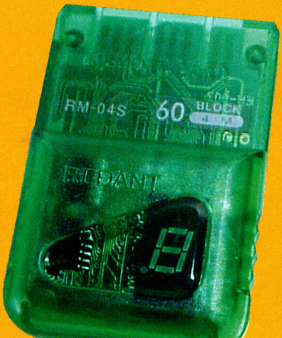
ゲーム最強最終兵器

¥4,800

PS外部拡張端子に取付けて改造コードと呼ばれる12ケタのパスワードを入力するだけでPSのゲームのパラメーター変更などの改造ができます。その他にも・人気ゲームタイトルの改造コードを多数内臓済み・ゲームCDの音楽やムービー再生・フレームバッファの表示・CD-ROMの中を表示・海外版, 日本版の両ゲームが国内のPSで再生可能・などの機能付き。※日本語マニュアル付き

PS用　MEMORY CARD（無圧縮）





¥1,200

30ブロック（無圧縮）
2MB（本物の2倍）

¥1,900

60ブロック（無圧縮）
4MB（本物の4倍）

http://www.bungjapan.com/



あきばんぐオープン

http://www.akibang.com/

■主な取扱い商品■

- Nero Burning ROM 98
- TEAC CDR-55S 内蔵型・外付型
- Caravelle CDR-N820S（8倍速）
- CD-R焼き焼き講座2
- CD-R関連商品
- BUNG JAPAN取扱い商品を店頭販売しております。

※あきばんぐでは通信販売をしていません。

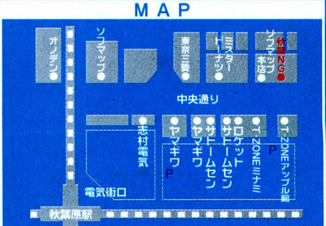
CD-Rメディア 太陽誘電



一枚153円

TEL 03-3526-4711
FAX 03-3526-4712

MAP



JR秋葉原駅電機街口から徒歩5分
1Fが九十九電機の第一北澤ビル8F

千代田区外神田3-14-9　第一北澤ビル8F

営業時間　pm12:00～pm7:00
定休日　水曜日

Bung Japan 通信販売

Bung Japan取扱い商品を
あきばんぐ店頭販売しております。

●商品のご注文方法●

受付時間（月～金）am11：00～pm7：00
（定休日 土・日・祝日）
※同人誌以外の価格には消費税がかかります。
※最新価格はホームページで確認して下さい。

インターネット
http://www.bungjapan.com/
の注文画面

TEL
03-5963-7727

FAX
03-5963-7785
ファックスは24時間受付！

振込口座
振込み口座：さくら銀行 赤羽支店
（普）3417677 バングジャパン

発送元
〒115-0045
東京都北区赤羽2-2-2-107Bung Japan

通販お申し込み方法

ご注文 ➡ 商品発送

お電話かホームページのオーダーフォームでご注文して下さい。送料は1回の注文につき日本全国どこでも500円です。注文受付後16時迄は当日に商品を発送いたします。こちらまたは宅急便の都合により多少発送が遅れる場合がまれにありますのでご了承ください。

代金お支払い方法

●代金引き換え●

商品の到着時に代金をクロネコヤマトさんにお支払いください。1オーダーにつき国内どこでも送料500円，代金引き換え手数料500円，計1000円必要です。

●銀行振り込み●

注文の日から**4営業日以内**にBung Japanの銀行口座に代金をお振込下さい。

法人・業者販売部設立

Bung Japanでは当社の商品を取扱っていただける，小売り店，フランチャイジー，業者様を随時募集しております。香港と台湾の当社現地法人・ヨーロッパ・アメリカのエージェントを通じて，他社では真似の出来ない価格とサポート体制で商品を供給する事が可能です。詳しくは03-5963-7727までお電話下さい。

サイバーショック



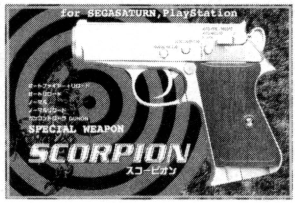
¥2,980

サイバーショック



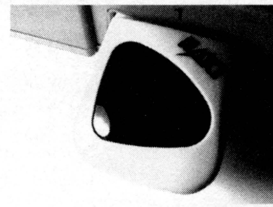
¥2,980

スコーピオン



（PS・SS両用） **¥1,800**

PS135ブロック（9MB無圧縮）



（カラー・赤・黄・青） **¥3,800**

PSビデオCDプレイヤー



PSビデオCDプレイヤーを取付けるとビデオCD企画のCDを再生することが出来ます。 **¥7,800**

PSコントローラーコンバーター



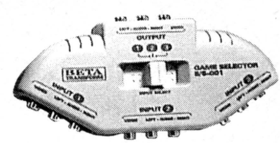
ジョイパッドが一つしかなくてもセガサターン，スーパーファミコンのパッドがPSで使えるようになるぞ！ **¥2,500**

月刊電脳亜細亜2月号



¥980

AVゲームセレクターVideo端子



3つのゲーム機をスイッチひとつで変換できます。 **¥1,980**

同人誌

MP3吸い取り講座	¥1,200	月刊アクションコード10.11月号	¥980
CD-R焼き焼き講座1.2	¥1,200	月刊アクションコードPS 8.9月号	¥800
アメリカファミコンソフトカタログ	¥1,000	月刊アクションコードSS 8.9月号	¥800
PSコード大全集	¥2,000	月刊電脳亜細亜1月号	¥980
SSコード大全集	¥1,600		

発送は業界最速！午後4時までの注文分は当日発送！

時代を逆走する日本初の中古ゲームソフト専門誌

ユーズド・ゲームズ



1999 SPRING VOL.10 CONTENTS

表紙イラスト：小松崎茂　表紙デザイン：小野瞳　タイトルロゴデザイン：金子健（ブラフマン）

本書での略称　FC…ファミコン　SFC…スーパーファミコン　MD…メガドライブ　PCE…PCエンジン
PCE-CD…PCエンジンCDロムロム　PCE-SCD…PCエンジンスパーCDロムロム　GB…ゲームボーイ
PS…プレイステーション　SS…セガサターン　NP…ニンテンドウパワー

今は亡きメーカー特集

思い出はきらめく星々

テクノスジャパン
ホットビィ
東亜プラン
ソフトプロ
UPL
デービーソフト
トーワチキ

面白いゲーム、心の一本となるゲームを発売したメーカーを好きになる。誰でもそういう思いを抱いたゲームメーカーというのはあると思う。

だが、そうした贔屓にしたくなるメーカーでありながらも、段々ソフトリリースが少なくなり、いつしか消えていってしまった…。そんな悲しい出来事に出会ったことも少なからずあるだろう。

いいゲームを発売していたのに、彼らはなぜ、ゲーム業界から去ってしまったのだろうか？

この特集では、ユーザーの心に残るソフトを世に送り出しながらも、私たちの目の前から去っていってしまったメーカーにレクイエムを贈りたい。

MEMORIES OF TWINKLE STARS

テクノスジャパン

愛すべきヒーローを作りだしたメーカー

テクノスジャパンと言えばくにおくん。と言い切っても全く問題ないほど「くにおくん」シリーズを出し続けた、漢気あふれるメーカーである。

テクノスジャパンお家騒動

　テクノスジャパンと聞いて皆さんはどんなソフトを思い浮かべるのだろうか『熱血硬派くにおくん』、『熱血硬派ドッジボール』、『ダウンタウン熱血物語行進曲』ってさっきからくにおくんばかりやん！　…とまあ、それくらいこの会社はくにおくんシリーズを出し続けていたのである。

　そもそも、くにおくんがゲームになった経緯を説明すると、社長がこの手の話（不良モノ）が好きだったらしく、それをそのままゲームに持ち込んでしまったらしい。それに当時はゲームセンターに出入りする学生＝不良というイメージがあったから、くにおくんという世界観と世間が非常にマッチしていたのだ（くにおくんが最初に登場したのはゲームセンター）。

　かっこいい不良とは、カタギとは決してケンカしない。女子供は殴らない。そんなポリシーを持っているにも関わらず、感情を表に出さないために町の評判は悪い。たとえ世間に疎まれようとも、自分のポリシーを突き通す。

　現代の若者は自分で物事を決められなくなってきているということの裏返しが、そういった「硬派」といわれる「自分のポリシーを持った人」がかっこ悪いという考えに繋がっている。逆に言えば、「自分のポリシーを持てない」ことへのコンプレックスで、「ポリシーを持つ人」への反感を持っているとも言える。昔の子供は、そういったコンプレックスを持っていない分、素直に「ヒーロー像」に憧れる。当時の私たちは、くにおくんにそういった「ヒーロー像」を見出し、支持していったのだと思う。また逆に、現在そういったものが売れなくなってきているのは、子供が大人の冷めた思想の影響を受け始めているせいかもしれない。

　会社が潰れた理由は、こうした時代背景が原因にもあっただろうが、やはりリリースするゲームにも問題があったといえる。いくら社長自身の名前が「邦夫」だからといって、出すソフトのほとんどがくにおくんばかりだってのはどうだろうか。結局、社長がくにおくんに頼りすぎて、くにおくんしか企画が通らない会社になってしまったのが最大の問題であろう。



やっぱり倒産して残念

　もし、テクノスジャパンが今でも生き残り、32ビットマシンでゲームを出しているとしたら、いったいどんなソフトを出していただろう。

　例えばサターンで出すとしたら、

思い出はきらめく星々

やっぱり恋愛ゲームで決まりだ。『熱血軟派くにおくん。ちょっとアソコも熱くなりすぎ』。

たまには軟派なくにおくんもイイのではないかということで、1人の女性を巡ってライバルのりきと奪いあう恋愛アドベンチャー。もちろん、サターンの特性を活かしたギャル絵満載、アニメーション満載、声優バリバリのオタクゲームなのだが、告白するのにも攻撃を喰らわす！　花束をプレゼントするには助走をつけて投げつけろ！　届け俺の熱い想いを！　上手くヒットしたら彼女はくにおくんのものだ。

プレイステーションで出すとしたらやはり格闘ポリゴンものだろう。『ダウンタウン熱血物語　ポリゴンだよくにおくん』（ってそのまんま）。

選べるキャラは、今までにシリーズに登場してきたくにおくんのライバルたち。基本はパンチとキックのみで、必殺技はなぜかボールを取り出して球技を絡めた技で敵を打ちのめす。基本はやっぱりスポーツなのか。二等身と八等身バージョンが選べて、コミカルでバランスの良いポリゴンゲームといったところか。

とまぁ、そんな企画も出せないまま、潰れてしまったテクノスジャパン。色々あった会社らしいのだが、ゲームは決して悪いものではなかった。くにおくんシリーズが傑作シリーズであったことに異論を唱える人は少ないだろう。

くにおくんはアーケードの『熱血硬派くにおくん』でデビューし、それからファミコン、ゲームボーイ等に移植されてテクノスジャパンの看板ソフトになっていった。白の長ランを着こなす熱血高校の番長。弱いモノイジメ大嫌い。この身体には常に熱い血が流れ、たとえ敵に打ちのめされてゲームオーバーになっても「なめんなよ、このやろう」と強がってみせる。実に「硬派」を感じさせてくれるキャラクターだった。

また、くにおくんシリーズは、多人数プレイが可能であったことも特筆すべき点だ。

4人同時プレイ対応ソフトで、なおかつきちんと遊べるゲームが少なかったあの時代、くにおくんは非常に希有なソフトであった。特に『ダウンタウン熱血行進曲　それゆけ大運動会』ではどの競技も熱くなれ、人が集まれば集まるほど盛り上がった。当時はマルチタップなんていう高価なものは持っておらず、標準装備されているのコントローラー二つと、ハドソンのジョイカードを差し込んで3人で対戦したものである。

テクノスジャパンは、ほかにもくにおくんの流れを次いだ横スクロールアクションゲームの『ダブルドラゴン』、プロレスゲームの『エキサイティングアワー』、今の格闘ゲームの原点（？）となった『空手道』などを作っている。どのゲームもやはり社長の趣味か、格闘モノばかりではあるが、良質なゲームであったことには間違いない。

我々、ゲームファンはくにおくんから学んだ硬派な不良魂を決して忘れることはないだろう。

テクノスジャパン作品年表Ⅰ

年号	タイトル	ジャンル
1987	熱血硬派くにおくん(FC)	ACT
1988	双截龍(FC)	ACT
1988	熱血高校ドッジボール部(FC)	ACT
1988	ダウンタウン熱血物語(FC)	ACT
1989	V・BALL(FC)	SPT
1989	双截龍Ⅱ(FC)	ACT
1990	熱血高校ドッジボール部 サッカー編(FC)	ACT
1990	双截龍(GB)	ACT
1990	ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会(FC)	ACT
1990	熱血硬派くにおくん 番外乱闘編(GB)	ACT
1991	双截龍Ⅲ(FC)	ACT
1991	熱血高校サッカー部 ワールドカップ編(GB)	ACT
1991	すごろクエスト(FC)	ETC
1991	くにおくんの時代劇だよ 全員集合！(FC)	ACT
1991	熱血高校ドッジボール部(GB)	ACT
1992	いけいけ熱血ホッケー部(FC)	ACT
1992	びっくり熱血新記録(FC)	ACT
1992	ダウンタウン熱血行進曲(GB)	ACT
1992	初代熱血硬派くにおくん(SFC)	ACT
1992	リターン・オブ・双截龍(SFC)	ACT
1992	コンバットライブズ(SFC)	ACT
1992	熱血格闘伝説(FC)	ACT
1993	くにおくんの熱血 サッカーリーグ(FC)	ACT
1993	びっくり熱血新記録 どこでも金メダル(GB)	ACT
1993	くにおくんのドッジボールだよ 全員集合！(SFC)	ACT

11Pに続く

MEMORIES OF TWINKLE STARS

熱血高校ドッジボール部

唸れ！ 発光音速必殺シュート!?

相手を昇天させてしまう必殺シュートの数々。スポーツとは思えないハチャメチャさが魅力の1本だ。

機種●FC
ジャンル●SPT
価格●5800円
発売日●88年7月26日
編集部購入価格●1280円
入手難易度●やや難

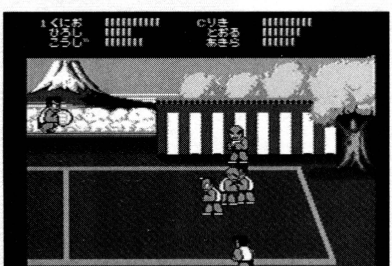
スポーツに挑戦！

人を殴ることにしか興味を示さなかった不良のくにおくんが、何を思ったのか突然スポーツに目覚めてしまった。当時、ドッジボールのゲームはそう多くはなかったのだが(今でもドッジボールのゲームはあまりないけど)、そのシステムの斬新さと完成度の高さには驚くばかりであった。

ルールは普通のドッジボールと少し違う。内野の選手はボールが一発当たれば外野に出るのが通常のルールだが、このゲームではキャラに一定の体力があり、何発かボールがヒットして体力が0になったらそのキャラは消えてしまうのだ。そうやって、内野にいる3人の選手を倒した方が勝ちである。

このゲームの魅力は、なんといっても必殺シュート。数歩ダッシュして投げることによって、強烈なボールを投げることができる。キュイーンという轟音とともにボールがオレンジ色に光る発光体となり、音速を超えんばかりのスピードで敵に炸裂する。う〜ん、なんて快感なんだ。これは一度当てたらやめられないぞ。選手にはそれぞれ二つの必殺技が用意されている。助走のつけ方や投げるタイミングによって、必殺技の効果が違ってくる。

高速で斜め上から降ってくる「ナッツシュート」。突然ボールが空間を飛び越えてやってくる「ワープボール」。まともに喰らったら地球を一回りしてしまうほどの破壊力をもつ「世界一周シュート」…。どれもかなり豪快な破天荒な技で、ハチャメチャなくにおくんワールドを上手く表しているぞ。


うなる必殺シュート。これぞ「くにおくん」の楽しみの原点？

対戦相手はまず、くにおくんのライバル「りき」率いる花園高校。その後イギリス、インド、アイスランド、中国、ソ連、アフリカ、アメリカを相手に戦い続ける。そしてラストステージのアメリカでは、内野選手が一人も倒れないままクリアすると真のラストステージに突入し、くにおくん達とまったく同じ能力、同じ容姿をもったチームを相手に試合が始まるのだ。

ほかにクラブ部活動モードもある。こちらは、大きなグラウンド上で6人の選手達が、相手の体力が尽きるまでお互いボールを投げ続けるバトルロイヤル。もちろん必殺シュートも投げることもできるぞ。このモードはなんと言ってもプレイヤーとの4Pバトルが面白い。パスを回しながら協力し合って倒すのもよし、1人を中心的に狙ってリンチするのもよし、逃げまくって漁夫の利を狙うのもよしだ。

思い出はきらめく星々

MEMORIES OF TWINKLE STARS

くにおくんの熱血サッカーリーグ

ボールも人も蹴り倒せ!

サッカーでもやはり決めては必殺技。ある意味、普通のサッカーを超越している破天荒さが魅面白いぞ。

機種●FC
ジャンル●SPT
価格●6500円
発売日●93年4月23日
編集部購入価格●1480円
入手難易度●やや難

今度はサッカーだ!

ドッジボール部を世界に導いたくにおくんであったが、それでも飽きたらず今度はサッカーで世界一を目指そうとするのだ。こちらもドッジボール部同様、一般のサッカーのルールとは少し、いやかなり違う。選手は11人ではなく6人で行い、さすが現役の不良同士のサッカーと言うべきか、試合中に敵に対して物理的な攻撃ができるのだ。スライディング程度ではビクともしそうにない選手に、容赦なく回し蹴りや飛び膝蹴りをガンガン入れてやろう。

得点を入れるコツとしては、長い間ドリブルをするのは避けて、できるだけパスを繋ぎあわせながらゴールを目指し、敵からの物理的な攻撃を避けていこう。

試合中にリアルファイトを起こすのも楽しいが、このゲームの一番の醍醐味はやっぱり必殺シュート。ドッチボール部で行ったように、タイミングよくボールを蹴ると、突然ボールが点滅して必殺シュートを飛ばすことができるのだ。思いっきり蹴り上げた必殺シュートが、光り、唸り、ゴールを守っているディフェンス陣ごと吹き飛ばし、さらに網をも突き破るシーンは何度決めても爽快だ。

また、天候も試合に影響してくる。雨が降ってくると水たまりができて操作しづらくなる、といった甘っちょろいものだけではなく、突然竜巻が発生してプレイヤーがボールごと明後日の方向に吹き飛ばされたり、雷雨の時は落雷が選手達に直撃したりするのだ。こういったイレギュラーな天候効果が、よりいっそうゲームのスリリングさを増していく。

同点で試合が終われば、当然PK戦となるのだが、これもまた変則ルールだ。普通なら一度ボールを蹴り上げたらそれでお終いなのだが、このゲームに限っては一度蹴ったボールがポールやキーパーの手にぶつかって跳ね返ったところをシュートするのもOKだし、ドリブルで接近してシュートするのもOKだ。いきなりキーパーに蹴りを入れて気絶した隙にシュートを決め込むこともできるぞ。

ちなみに、自分が操作できる選手は1人のみで、後はコンピュータが自動的に操作してくれる。ただ、このコンピューターがなかなかくせ者で、異様に賢すぎるのだ。一度、何もボタンを操作せずにそのまま放置していたら、勝手にゴールを決め、勝手にゴールを守って、あろうことか勝ってしまった。ちょっと複雑な気分である。



キーパーをふっとばす弾丸シュート。くにおくんの世界だとこれでも普通なのがコワイ。

MEMORIES OF TWINKLE STARS

ダウンタウン熱血物語

実は新ジャンルを開拓した傑作

乱闘型横スクロールの元となった本作。爽快さを感じさせてくれるシステムが秀逸だ。

機種●FC
ジャンル●ACT
価格●5900円
発売日●89年4月25日
編集部購入価格●980円
入手難易度●やや難

男たちの熱いドラマ

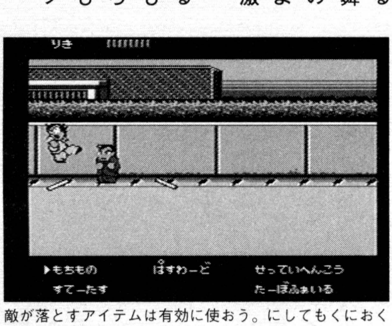
こちらはひたすら殴る、蹴るの乱闘型横スクロールアクションゲーム。れいほう学園にさらわれたライバルりきの恋人を助けるため、くにおくんはかつての友と出会うべく悪の軍団に乗り込む、といった荒くれ熱血青春モノだ。

十字キーを同じ方向に2回入れれるとダッシュができるので、慣れるとテンポよく戦闘を楽しむことができる。基本的な攻撃はパンチとキックの二つのみ。ほかに道ばたや校舎に落ちている鉄パイプ、メリケン、ゴミバケツを拾って投げたりひっぱたいたりと武器にすることができる。そして、殴った相手から巻き上げたお金で、商店街でアイテムや必殺技を買うのだ。

アイテムは非常に豊富で、カレーライスやハンバーグといった食べ物からエッチな本からファミコンソフトまで。いくら突っ張っていても心はまだまだ高校生、といわんばかりの生活感があふれるモノを売っているぞ。それらのアイテムを購入して使うことによって、パンチ力、キック力、体力、打たれ強さなどのステータスをアップ。地道にキャラを育てていく、といったPRG的な要素を楽しむこともできるのだ。地元を締めるいっぱしの不良がパンチとキックだけでは情けないので、書店で本を購入して必殺技を覚えよう。マッハパンチやマッハキックなどの基本的な技を手に入れればだいぶ戦闘が楽になるぞ。目にも止まらぬマッハのスピードで並み居る凶悪な不良どもにパンチをお見舞いしてやるのだ。そういった小技のほかに、人間をそのまま魚雷のようにぶん投げる人間魚雷という激しい大技まであったりする。

また、敵キャラがプレイしている最中に喧嘩を売ってくるところも独特で面白い。「なんだ、このやろう!」「つ、強すぎる」と、いかにも下町の不良らしい陳腐捨てゼリフが良い味を出してくれる。

前作の『熱血硬派くにおくん』は、斜め視点で見下ろした乱闘型横スクロールアクションゲームのジャンルを確立したソフトである。今となっては『ファイナルファイト』のカプコンにそのジャンルの冠を取られてしまった感があるが、このくにおくんがなければ、これらの作品が生まれなかったことを忘れてはならない。最近はこの手のゲームがめっきり少なくなり寂しい限りではあるが、そんな時はバランスも非常によく、今遊んでも十分に楽しめるこのゲームをプレイしてみてはどうだろうか。



敵が落とすアイテムは有効に使おう。にしてもくにおくんは足が短いねえ。

MEMORIES OF TWINKLE STARS

ダウンタウンスペシャルくにおくんの時代劇だよ全員集合!

今度の舞台は江戸時代だ!

江戸時代でもくにおくんはくにおくん。熱い不良魂と強力な必殺技で敵をなぎ倒す快感を堪能できる一本だ。

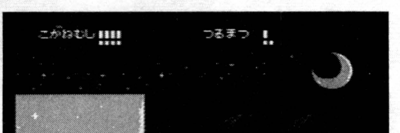
機種●FC
ジャンル●ACT
価格●6500円
発売日●91年7月26日
編集部購入価格●580円
入手難易度●普通

今度は時代劇だ!

その名のとおり、くにおくんの時代劇版。ルールも『ダウンタウン熱血物語』とほぼ同じの横スクロールアクションゲーム。敵を倒してお金を得て、お店でアイテムを購入してレベルアップするところも一緒である。大きな変更点はCPUとの2人同時プレイが可能になった点と、ステータスが振り分けられるようになった点だ。

舞台は江戸時代の日本全国。北から南へ全国行脚しながら暴れまくる。道中に隠し部屋があり、そこでより強力な必殺技を修得できたり、今まではなかった賭博場もあるので、そこから簡単にお金を稼ぐことができる。賭博場で儲けたお金で必殺技を沢山買い込もう。最初は貧弱なパンチとキックしか無いが、次第に攻撃方法が派手になり爽快感が増してくるぞ。

時代劇編になって技も豊富になったのだが、色々と試したくても使う機会がなくては楽しめない。そこで、今回は敵キャラの体力が高めに設定されているのだ。前作の『ダウンタウン熱血物語』では敵キャラの体力が非常に少なく、雑魚キャラは2、3発も殴れば大抵倒れてしまう。これでは必殺技の威力を堪能することはできないだろう。そこで、今回のはそういったことを考慮したのか、なかなか倒れないように設定してあるのだ。これで思う存分必殺技を繰り出すことができるぞ。



江戸時代でもテイストはそのまんま。まあ、安心して遊べますね。

テクノスジャパン作品年表2

年号	タイトル	ジャンル
1993	熱血!すとりーとバスケット(FC)	ACT
1993	くにおくんの時代劇だよ全員集合!(GB)	ACT
1993	ダウンタウン熱血べーすぼーる物語(SFC)	ACT
1994	新・熱血硬派くにおたちの挽歌(SFC)	ACT
1994	太陽の天使マーロー~お花畑は大パニック(GB)	PZL
1994	くにおのおでん(SFC)	PZL
1994	熱血!ビーチバレーだよ♥くにおくん(GB)	ACT
1994	ポパイいじわる魔女シーバックの巻(SFC)	ETC
1994	ポパイのビーチバレー(GG)	SPT
1994	船木誠勝HYBRID WRESTLER闘技伝承(SFC)	SPT
1994	すごろクエスト++ダイスニクス(SFC)	ETC
1995	GEOM CUBE(PS)	PZL
1995	ダブルドラゴン(NG・ROM)	ACT
1995	ダンクエスト(SFC)	ACT
1995	超人学園ゴウカイザー(NG・ROM)	ACT
	(ナクザットより発売)	
1990	熱血高校ドッジボール部PC番外編(PC)	ACT
1991	熱血高校ドッジボール部CDサッカー編(PC)	ACT
1992	熱血高校ドッジボール部PCサッカー編(PC)	ACT

MEMORIES OF TWINKLE STARS

ホットビィ

彼らの遺した個性派ソフトたちは今も光輝く！

本誌においては「星をみるひと」といった個性派ソフトでお馴染みのホットビィ。そんな、心に爪痕を残すソフトを世に送り出したメーカーの歴史を振り返る！

あの「星をみるひと」を発売したメーカー

ホットビィ（以下、HB）といえば、本誌読者にはもうお馴染みのメーカーといえるだろう。本誌第2号で紹介した、スチームパンク的な世界観が秀逸なSTG「鋼鉄帝国（MD）」。そして、前号において攻略記事で紹介した、シリアスな物語と崩壊したゲームバランスのトラウマ系RPG「星をみるひと（FC）」等々。このように、一度プレイしたら忘れ去ることができない珠玉のソフトを遺したメーカーだ。

しかし、「バズー！　魔法世界（SFC）」の発売を最後に、HBの新作ソフトがユーザーの目の前から姿を消した。先程も述べたように、好ソフトを遺したメーカーHBがなくなってしまったのは残念なことである。ここでは、追悼の意（？）もこめて、HBの歴史を振り返ってみたい。

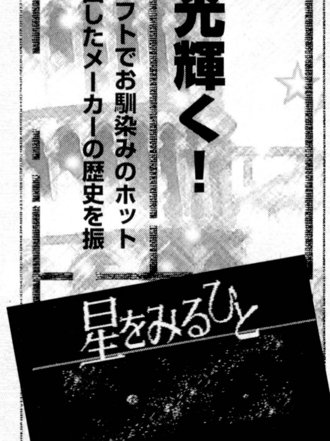
評価を得た釣りゲームと個性派ソフトたち

HBは、FC隆盛の87年に参入した古参のメーカーだ。どちらかといえば、30歳代に差しかかったオールドゲーマー（失礼！）の方ならアーケードゲームの方でお馴染みのメーカーといえるだろう。例えば「インセクターX（販売はタイトー）」といった、筆者にとって、個人的に懐かしいシューティングゲームなどの開発を手がけたりしていた。

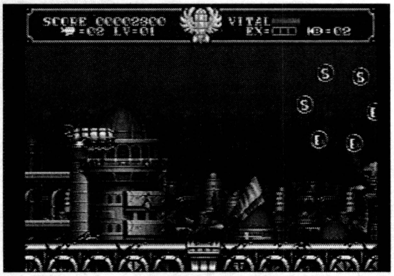
そんなHBのFC参入第一弾ソフトは、87年に発売された「ザ・ブラックバス」だ。FC初のこのバス釣りゲームが、HBの家庭用ゲームソフトでのメーカーのカラーを決定づけたといえるだろう。

実際、人気を博したためか、続編といえるタイトルが多数発売されている。FCでは「ザ・ブラックバス2」「ザ・ブルーマーリン」。MDでは「キングサーモン」。そして、SFCで発売された「スーパーブラックバス」だ。

この「スーパーブラックバス」は、SFCならではの美麗なグラフィック性能を生かした、リアルな釣りを楽しむことができるゲームだ。発売当初は爆発的に売れたわけではなかったが、ゲーム内容に満足したユーザーの口コミも手伝ったためか、じわじわと売れ続けた。そのため何度も再販がされ（再販されることが少ないSFCソフトにおいて、本作は何と2〜3回ほど、再販されているのだ）ロングランヒットとなった。また海外でも「スーパーブラックバス」は発売され、高い人気を得た（発売はアクレイム）。



思い出はきらめく星々



「鋼鉄帝国」より。しつこいかもしれないが、この個性派ＳＴＧは一見の価値がある。

このように、釣りゲーメーカーとしての印象が強いＨＢだが、ほかのタイトルには、どのようなものがあったのだろうか。下段の作品年表に目を移してみよう。

…失礼だが、正直、どれもパッとしないタイトルばかりだ。しかし、そんな中にあってひときわ輝いているのが、92年に発売された「鋼鉄帝国」といえるだろう。ゲーム的にはきわ立ったところは少ないものの、ハードの性能を極限まで生かした演出、そして世界観は、今でも十分に楽しめる内容だ。

そして93年に発売された、ＨＢ最後のゲームが「バズー！ 魔法世界（ＳＦＣ）」だ。最後にふさわしく（？）キツ目のゲームバランスのＲＰＧだが、物語は心引かれるものになっている。そういった意味では、「星をみるひと」の続編といえるかもしれない。詳細は次のページで紹介しているので、ＨＢに思い入れのある方は、ぜひ一度プレイしてみてほしい。

軸となるソフトの少なさが原因だった？

ＨＢの歴史を駆け足で振り返ってみたが、なぜ、ゲーム業界から去ることになってしまったのだろうか。思うに、やはり軸となるソフトがバス釣りゲームくらいしかなかったのが原因だったのではないだろうか。そして、釣りゲームは息長く売れるタイトルではあるものの、爆発的ヒットはしづらい。釣り以外のゲームはパッとしないものばかり…。このように、ソフトラインナップの拡充がなされなかったのが、去ることとなった要因だったと思われる。だが、タイトルによっては制作者の思い入れをひしひしと感じるゲームがあったことも事実だ。そんな、どこかプレイヤーを引き付けてやまないゲームを送り出してきたＨＢ。なくなってしまったのは本当に残念である。

最後に、個人的に興味があって、事情通の方にＨＢについて話を聞いたことがあるのでここに記しておきたい。ＨＢのゲームを開発した方々のその後だ。ご存知の方も多いと思うが、一部の開発陣は「スターフィッシュ」というメーカーで活躍しているそうだ。現在スターフィッシュは、ＨＢの看板タイトルであった「スーパーブラックバス」を受け継いでシリーズ作を制作、発売している。そして未確認の情報だが、一部の開発陣は、プレイステーションでヒットしたスノーボードゲームを発売しているメーカーで活躍しているそうである。過去、ＨＢのスタッフだった方が、素晴らしいゲームを世に送り出している。何だかうれしいことではないか。

ホットビィ作品年表

年号	タイトル	ジャンル
1987	ザ・ブラックバス（FC）	SPT
1987	星をみるひと（FC）	RPG
1988	武田信玄（FC）	SLG
1989	武田信玄2（FC）	SLG
1989	ザ・ブラックバス2（FC）	SPT
1990	インセクターX（MD）	STG
1990	銀河（GB）	PUZ
1990	パラメデス（FC）	PUZ
1990	パラメデス（GB）	PUZ
1990	プレジデントの選択（FC）	SLG
1991	ザ・ブルーマーリン（FC）	SPT
1991	パラメデスⅡ（FC）	PUZ
1991	オーバーホライゾン（FC）	STG
1991	火激（MD）	ACT
1992	キングサーモン（MD）	SPT
1992	鋼鉄帝国（MD）	STG
1992	スーパー上海 ドラゴンズアイ（SFC）	PUZ
1992	スーパーブラックバス（SFC）	SPT
1992	WWFスーパースターズ（GB）	SPT
1992	WWFレッスルマニア チャレンジ（FC）	SPT
1992	デトネイター・オーガン（MD）	ADV
1992	ハイパーブラックバス（GB）	SPT
1992	バッドオーメン（MD）	ACT
1993	バズー！ 魔法世界（SFC）	RPG

MEMORIES OF TWINKLE STARS

バズー！魔法世界

壮大な世界観に裏付けられた、予想外のストーリー展開

本作は、どんでん返しのストーリーに定評がある「知る人ぞ知る」一本。主人公たちは、いにしえより続く、人間とベラニード族の因縁に決着をつけるのだ！

機種●SFC
ジャンル●RPG
価格●9800円
発売日●93年7月23日
編集部購入価格●1480円
入手難易度●やや難

「バズー！　魔法世界」。読者の皆さんの中には、8号の読者コーナーに掲載された本作への熱いメッセージに、心を揺さぶられた方もいらっしゃることだろう。

そこで、筆者も大いなる期待を持って、プレイに突入してみた。本作を無名だからと侮ってはいけない。思いもよらぬストーリー展開、魔導師修行のツラさ…色んな意味でプレイした者の心の中に強く強く印象づけられる一本といえよう。

深みのある世界観とストーリー

読者さんから熱烈なお便りが来るほどの本作のウリといえば、ストーリーである。デモ画面のテロップから抜粋すると…

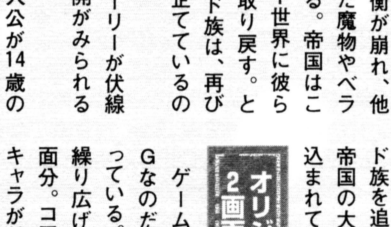
古代よりイアルティスの地では、ガゼルファン帝国が魔法文明を誇っていた。しかし突然の「大災厄」により次元回廊の均衡が崩れ、他界から押し寄せてきた魔物やベラニード族に侵略される。帝国はこれに立ち向かい、地下世界に彼らを封じ込めて平和を取り戻す。ところが、現在ベラニード族は、再び地上を侵略しようと企てているのであった。

以降、このプレストーリーが伏線となって、更なる展開がみられるのだ。

ゲーム本編は、主人公が14歳の誕生日に、亡き父の親友ナッシュから「魔導師になって欲しい」という父の遺言を聞くところから始まる。そして、主人公は魔導師として、再び地上の侵略をもくろむベラニード族を追跡しながら、ガゼルファン帝国の大きな運命のうねりに巻き込まれていくのである。

オリジナリティのある2画面での戦闘

ゲームはオーソドックスなRPGなのだが、戦闘シーンが少し変っている。「FF」のような横視点で繰り広げられる戦闘は、画面2画面分。コマンドを「戦う」にするとキャラが敵まで走って行き、攻撃を加えるという具合だ。ただし、敵の配置が遠い場合は途中でストップしてしまい、それだけで1ターン消費してしまう…という距離の概念を用いたSLG風の味付けなの



2画面バトルシーン。距離概念を取り入れ、リアリティのある戦闘を追及したようだが…。

その他のHB作品

鋼鉄帝国

MD

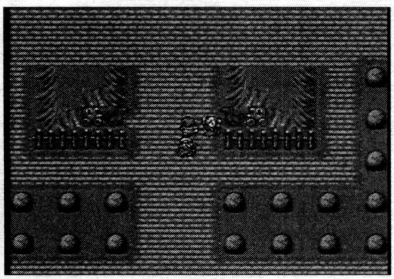
本誌2号で紹介した「鋼鉄帝国」は、独特のスチームパンクな世界観を持ったSTG。1815年に刊行された『鋼鉄帝国』という空想科学小説を映画化した、という設定なのだ（もちろんこの小説も架空のもの）。

アニメ『天空の城ラピュタ』のようなデザインに統一された本作では、登場する敵も自機も、ちょっとレトロな雰囲気のもの。メッサーシュミットや、飛行船ヒンデンブルグ号に似た戦闘機が出てきて、気分は第一次世界大戦の撃墜王といったところだろうか。

ゲーム自体はそれほどキツくはなく、STGが苦手な人でもそこそこ進むことはできるはずだ。その分ゲームとしての作りは少し甘いかもしれないが、微細な点まで作り込まれた独特の世界は見事。少々プレミア気味なのが残念だが、ぜひプレイしてほしい一品だ。

だ。このシステムはなかなか面白いと思う。だが、残念なことに本作は敵とのエンカウント率が非常に高いため、戦闘に時間ばかりかかってしまうという印象が強い。その結果、距離に関係なく攻撃できる魔法がメインになってくる。もっとも、タイトルも「魔法世界」となっているわけだし、これでいいのかもしれないが…。

時間のかかる戦闘の、救済措置というわけでもないだろうが、戦闘から逃げやすいのはよいところ。「逃げる」コマンドがパーティメンバー全員に与えられていて、1人でも成功すれば全員逃げられるのだ。あまり乱用するとレベルが上がらなくて後で苦労することになる。ほどほどにしておこう。


馬車乗り場。遠い街への移動は馬車と船で行う。

厳しい修行はプレイヤーも一緒

主人公はまず、魔導師になるために魔術学校へ入学する。そこに3人いる師匠のいずれかに弟子入りして修行を積むのだ。それぞれの師には専門分野があり、誰の弟子になるかによって習得できる魔法も異なってくる。魔法は、師から命じられたクエストを成し遂げた時に伝授してもらえるのと（「桃太郎伝説」の仙人みたい）、巻物を購入して伝授してもらうのと2種類の方法で習得する。

ここで、主人公が一人前の魔導師になるための修行（システム）について述べてみよう。

このゲームには、プレイヤーを快適に遊ばせるための配慮に、やや欠けている部分があるため、システムを事前に知っているのといないのとでは大きく違ってしまう。これからプレイしようとしている人は以下のことを踏まえて慎重に進めて欲しい。

普通のRPGは、初期レベルで習得できる魔法は威力が弱いと相場が決まっているが、このゲームではそうとは限らない。ゲーム後半まで活躍する魔法もあるのだ。加えて、魔法は一定数までしか習得できないので、新しい巻物を目にしてもすぐさま入手せず、直前でセーブし、威力を試してから入手したい。

「魔法世界」というタイトル通り習得しきれないほど魔法の種類が多いのだが、なぜか攻撃系に片寄っていて、ダンジョン脱出や復活魔法などの、あって当然の魔法がない。ダンジョンボスを倒しても、そこからまたザコと戦いながら戻って来なければならないのだ。

とあるダンジョンでのこと。仕掛けのある地点とその解除地点とが離れていて、解除してから仕掛けのある地点までの移動中に、敵と1回でもエンカウントしてしまうと、解除が戻ってしまうという運

任せの場面があった。前述の通り、本作はエンカウント率が非常に高いので、かなり酷な試練ではないかと思う（筆者は、運のステータスが低い人間なので、ラスボス戦なんか比較にならないくらい苦労した）。

ほかにも、アイテム所持数に限界があったり、初期の「FF」もビックリの隠し通路つきダンジョンがあったり…。主人公の魔導師修行と共にプレイヤー自身にも試練の連続なのだ。

波乱に満ちた展開にひきこまれる

一人前の魔導師への道は長く険しいものであっても、本作のストーリーは、つい先が気になって続けてしまう。

ストーリーが進行するにつれて、人間と闇の民ベラニード族との関係、そして「バズー!」とは何か？ということに関する真実がだんだん明らかになってくる「バズー!」とは、他のゲームでいうところの「マナ」。すなわちガゼルファン帝国の魔法文明の源だったのだ。そしてベラニードの陰謀を潰すには、「バズー!」のカケラで鍛えた剣・グランイストールが必要で、その剣は皇帝の血を引く主人公にしか扱えないことがわかってくる。

数々の戦いを経て、やがて主人公たちは、ベラーニード族のボスたちのもとまで辿り着いた。そこでの戦いと、ベラニードの女王の「人間とは残酷な生き物じゃ…何の罪もない民がお前たちの手で滅びていく」という台詞で、今までの「ベラニード族＝悪の侵略者」という認識が危うくさせられるが、それについてハッキリとした描写はなく、ゲームはエンディングへ。登場キャラの後日談が流れ、スタッフロールへと続く。

「本当は、人間が悪者だったのか？」

この部分の解釈は、プレイヤーのイマジネーションに任せているのだろう、と自分に納得させた。だが、振り返ってみると、メインタイトルの「バズー!」が、ほとんどストーリーに絡んでこなかったではないか。

少々すっきりしない気持ちのまま、Endの文字が画面に出ているのを確認する。



ベラニード族の住む地下世界に侵入した主人公たち。彼らの心からの訴えを聞くと胸が痛む。

幕は一度降ろされたのだが…

「えっこれで終わりなの？」と呆然として画面を眺めていると、突然Endの文字がすうっと消えていき、新たな映像と共に本編の10年後を伝えるテロップが流れてきた。それは、その後のストーリーのデモなのかと思いきや、なんとここから更にゲームが続いていたのだ。

その他のHB作品
星をみるひと FC

「星をみるひと」と言えば、噂ばかりが先行する、史上最悪の「クリア不可!?」RPGとして有名だ。本誌では、9号で攻略特集を組んだばかりだが、その理不尽さ加減に泣かされた読者さんも多いのではないだろうか。

「最初にいくべき村が、スタート地点のすぐ隣りなのに、画面に表示されていない」

「超重要アイテムが道に落ちている上、拾っても微かに音がするだけ」

…などなど。何も知らずにフツーにプレイしては、クリアなど一生かかってもできるまい。

しかし、ゲーム自体の出来とは裏腹に、そのストーリーはなかなか。ちょっと昔の海外SF小説のような、硬質な雰囲気を残しているのも確か。

どうしても自分の手でそれを味わいたいという方は、かなりの覚悟を持ってからどうぞ。

思い出はきらめく星々

衝撃の事実は、主人公達に残酷なまでに降り注ぐ！
エクストラシナリオを紹介

　時は、ベラニード族が滅亡した10年後。父の親友であったナッシュと、かつてパーティの一員であったロットの二人が暗殺されたことを知った主人公たちは、二人が殺された謎を突き止めるべく新たな旅へ出た。やがて、かつての「大災厄」で水没したガゼルファン帝国の帝都が、今でも魔力を失わずに存在し、かつ、そこに二人が殺された謎が隠されていることが判明する。

　帝都パメラの宮殿にたどり着いた、主人公たちはそこで、帝都自身が見ている夢を幻影に見る。それは、「バズー！」はガゼルファン帝国で創ったこと、威力が人間の意に反して増幅し過ぎたために制御できなくなったこと、そのために「大災厄」がもたらされたことを物語る。そこには亡き父とナッシュの姿もあった。

　そして最奥部では、なんと殺されたはずのロットが、主人公たちに剣を差し向け待ち構えていた。驚きの色を隠せない主人公たちに、ロットは衝撃の事実を語りだす。人間は、自分たちが侵略者であるにもかかわらず善者であるかのごとく歴史を書き換えた。それを指導していたのが、ナッシュや各国の王。主人公たちは、彼らに利用されてベラニード族と戦ってきただけだったのだ。

　そして、ロットは言う。

「私が神となり世界を創り直してみせる」と。

　純粋な精神で真実をつきつめていったがゆえに道を誤り、「バズー！」に魅了されるロット。奇しくも主人公たちは、かつての仲間だった彼をラスボスとして戦うことになるのであった。

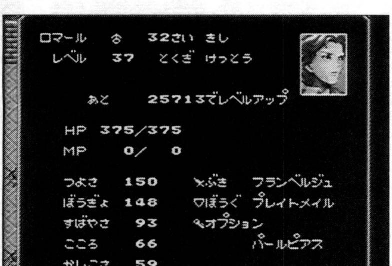
　途中、ロットは「バズー！」の暴走で醜い姿の魔物と化しながらも、一心不乱に立ち向かって来る。なんという地獄絵図。主人公たちは、「バズー！」の恐ろしさをまざまざと見せつけられるのであった。

　魔法の源である「バズー！」。魔導師である主人公はその力を失うことになるが、勇気を持って自らそれを破壊する。「バズー！」によって維持されてきたパメラは崩壊していき、この世から魔法の力がなくなったところで、ゲームは真のエンディングを迎える。

以降、ストーリーは佳境に入っていき、「バズー！　とは？」「ベラニード族と人間の真実の関係は？」といった、これまで謎につつまれていた部分が次々と、衝撃的に解き明かされていく。ここからのストーリーは、自分の手で見てみたい読者さんのために、敢えて本文中では触れないでおくことにする。でも、自分ではチョット無理かも、と思った人はカコミ記事を読んで欲しい。

　本作は、エクストラシナリオあっての代物。これがあってこそ評価できる作品といえるだろう。だが、それだけを強調するつもりはない。これは例えていうなら、「ドラクエⅢ」でバラモスを倒した後に、エンディングテロップが始まってしまったようなもので、エンドマークを打たずにそのまま続けても良かったのではないかと思えるからだ。もしかしたら、エンドマークが打たれたがゆえに、そこでゲームを終わらせてしまう人もいるのではないだろうか。そういうことがあったなら、修行のツラサとストーリーの後味の悪さで、本作に対する評価が半減してしまうだろう。

　本作をプレイする人の中には、もしかしたらストーリーを味わう以前に、修行のツラさにザセツしてしまいそうになる人もいるかもしれない。でもぜひ忍耐強く頑張ってみて欲しい。それを乗り越えると、その向こうにはほかのRPGではなかなか味わえないほどの達成感と、波瀾万丈なストーリーに対する大きな感動が待っているハズなのだ！



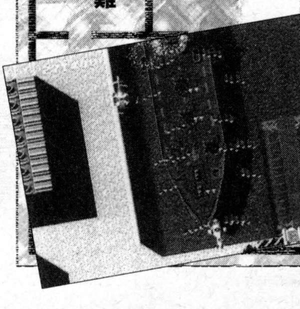
キャラのグラフィックもちゃんと10年後に書き換えられている。

MEMORIES OF TWINKLE STARS

東亜プラン

一時代を築いた、孤高のシューティングゲームメーカー

多くのシューティングゲームマニアを虜にした東亜プラン。システム、難易度、そしてタイトルにまでもこだわりを感じさせるメーカーだ。



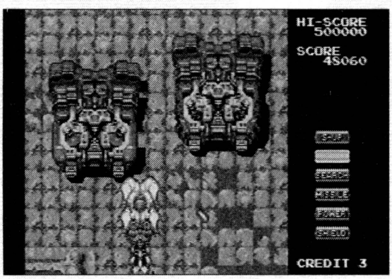
東亜プランの栄光と終焉

シューティングゲーム（以下、STG）ファンが、倒産を最も惜しんだゲームメーカーは、なんと言っても東亜プランであろう。東亜プランを抜きにSTGを語ることはできない、といっても過言ではないほど、この会社がSTG界にもたらした影響は大きい。

1レバー、2ボタン形式、通常ショットと緊急回避用のボンバーを最初に採用したゲームは東亜プランの『究極タイガー』である。この形式は様々なSTGに受け継がれて、以降、このスタイルがスタンダードとなったのだ。

東亜プランのSTGの特徴は、弾避けの面白さ、緻密さ、テンポの良さがあげられる。良質なSTGを作るのには、これらの要素を一つも漏らすことは許されない。いくらグラフィックが緻密でも絵の表示に時間をかけすぎてテンポを犠牲にするわけにもいかないし、テンポが良くても簡単すぎて弾避けの面白さが味わえなければ意味がないし、弾避けが面白くてもグラフィックや演出などが凝っていなければ味気ないだろう。東亜プランのSTGはこれらをすべてクリアしていたからこそ、今まで多くのファンに支持されていたのだと思う。

また、東亜プランはSTGだけでなく、良質なアクションゲームもリリースしていた。「ワードナの森」や「スノーブラザース」などは地味ながらも、やりこみがいのあるゲームである。



非常に良くまとまっている「V・V」。STGブーム全盛期であれば、大ヒットしていたであろう。

しかし、残念なことに1993年『バツグン』を最後に、東亜プランは倒産してしまう。やはり原因は時代の波に乗れなかったことであろう。その当時、格闘ゲームブームが到来してからSTGは市場で勢いを失っていったからだ。

ただ、STGを作っていたメーカー自体がその衰退の一翼を担っていたのも確かだと思う。コナミが『グラディウスⅢ』、アイレムが『R-TYPEⅡ』といった難易度の高いゲームをリリースした時から、STG黄金期の終焉のおとずれを感じさせた。東亜プラン

思い出はきらめく星々

もまた、STG史上最凶の難易度、といわれる『達人王』といった、STGマニアでさえ一面で全滅してしまい、自信喪失に追いやってしまうほど厳しいゲームを出していたのである。

しかし、その鰻登りに上昇していった難易度の高いSTG市場の危うさに気づいたのか、それ以降はユーザーに優しいゲームをリリースしていく。

1993年にグラディウスを縦型にした感じのSTG『V・V』をリリース。スピード、ショット、ミサイル、シールドなどのゲージがあり、カプセルを取って好きなように自機をグレードアップすることができるタイプのゲームだ。カプセルはかなり多く登場するので、割と簡単にパワーアップすることができた。また、最初から装備しているショットをうまく使い分けることによって、どのステージでやられても復活可能なバランスも素晴らしい。さらに、全てカプセルを取りノーミスでクリアするとボーナス得点が入ったり、武器によって点数の上がり方が違ってくるなどと、様々な点数稼ぎの要素が含まれており、クリアするだけならそう難しくはないが、ハイスコアを狙うと難しくなるようになっている。STG初心者からマニアまで、幅広い層を満足させるゲームであった。

また、『V・V』と同年に出た『バツグン』においては、今まで硬派であった東亜ゲームのイメージを塗り替えたかのように自機をアニメ調のキャラクターから選択できるようになった。RPGのように、敵を倒せば倒すほど強くなる経験値要素を取り入れ、自機がやられても自分が上げたレベルまではパワーダウンしないようになっているので復活しやすく容易になった。

このようにSTGを敬遠しがちなユーザーに門戸を広げる努力をしていったのだが、結局は、一度離れたユーザーを戻すことができずに、そのまま消え去ってしまう。

STGファンにとっては悲しいことだが、そんなに悲観することもない。東亜プランのメンバーは会社が潰れた今もなお、いくつかのメーカーに行き、活躍しているのは有名な話だ。特にアトラスからゲームを発売しているCAVEはSTGファンに定評のあるゲームを出し続けている。『首領蜂』や『怒首領蜂』のデキをみれば明らかだ。弾よけの快感、ハイスコアを狙う楽しさ、どれもしっかりと東亜プランの魂を引き継いでいる。ちなみにプレイヤー選択時に流れる軽快な音楽と、ちょっと常人では考えつかないイカしたネーミングセンス（『ドキューン！』や『鮫！鮫！鮫！』）も受け継がれているので、これで枕を高くして眠れるというものだ（？）。

あの『魔法大作戦』実は東亜プランが…

『バトルガレッカ』や『蒼穹紅蓮隊』といった良質なSTGを出しているライジング。デビュー作は『魔法大作戦』というゲームで、こちらも操作は1レバー2ボタン、ショットとボンバーのオーソドックスなSTGなのだが実はこのゲーム、東亜プランで出す予定だったのである。その東亜が潰れてしまったため、ライジングで出す形になったのだ。このゲームはそれなりにユーザーから受け入れられ、続編の『疾風魔法大作戦』が出るほどの人気を博した。このゲームがもう少し早く発売されていれば、これが延命装置となって、今でも東亜プランとしてメーカーが続いていたかも…。

東亜プラン作品年表

年号	タイトル	ジャンル
1990	鮫!鮫!鮫!(MD)	SHT
1990	武者アレスタ(MD)	SHT
1991	スノーブラザーズ(FC)	ACT
1991	ゼロウイング(MD)	SHT
	・主なアーケードタイトル	
1987	ワードナの森	ACT
1987	究極タイガー	SHT
1988	達人	SHT
1989	ヘルファイヤー	SHT
1989	鮫!鮫!鮫!	SHT
1990	スノーブラザーズ	ACT
1992	達人王	SHT
1993	V・V	SHT
1993	ドキューン!	SHT
1993	バツグン	SHT

MEMORIES OF TWINKLE STARS

TATUJIN

東亜プランをらしさを表現したゲーム？

シューティング全盛時に発売された「達人」。その名に恥じない強烈な敵の攻撃、ボスの耐久力の高さは多くのマニアを虜にした。

機種●MD
ジャンル●SHT
価格●6000円
発売日●89年12月9日
編集部購入価格●480円
入手難易度●普通

東亜プランらしさを感じさせる1本

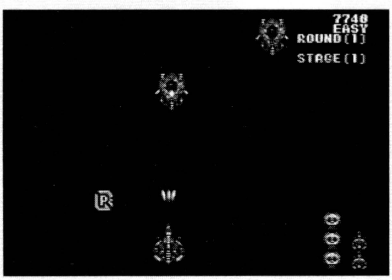
様々なSTGを世に送り出した東亜プラン。そのほとんどが一定水準以上の完成度を持っているのは、頭が下がるばかりだ。今回取り上げるゲーム『TATUJIN』（発売：セガ）もまたしかり。東亜系のゲームでは、難しい部類に入るゲームである。

倒産間近に発売された東亜プランのゲームは、自機の当たり判定が非常に小さく、弾のスピードは遅くて初心者でも取っつきやすかったのだが、その頃の東亜ゲームは今と全く逆で、弾は早いし、自機の当たり判定も大きい。そして、一度やられたらその場で復活するのではなく、一定の場所にまで戻されるのだ。一面をクリアするのに困難を極めた人もいることだろう。良くも悪くも、昔の東亜らしさを感じさせるゲームである。

ザコの対処法が最大のポイント

しかし、ゲームバランスは決して不快にならない程度で、何度かやっていくうちにクリアできるのではないかと思わせる絶妙なものに仕上がっている。STGはやられた時に初めて面白さが分かると言うが、まさにそのとおりだ。繰り返しプレイをして、しだいに敵のパターン、攻撃パターンを覚えて、それを元に攻略していく楽しさを十分に体験できると思う。

ただ、ちょっと難易度は高めだ。



パワーアップアイテムはのがさずとろう。5つとるのは結構ツライ（特に後半）。

『TATUJIN』は、決して『怒首領蜂』や『バツグン』のように派手な攻撃をしてくるわけでも、雨あられのような弾を吐いてくるわけでもない。どうやらこの難しさは雑魚キャラにあるようだ。突然、画面の隅から現れて自機に突撃してくる雑魚キャラ。敵を討ち漏らせば嫌らしい方向から弾を打ち、その弾で何度死んだことか。この雑魚キャラを侮っていると大変なことになるので、きちんと出現する場所を覚え、効率よく処理していくことが、このゲームをクリアする最大のポイントだ。

敵を倒すことによって得られるア

思い出はきらめく星々

イテムは、パワーアップ、スピードアップ、ボムの3種類。スピードはだいたい2段階まで上げておき、速い弾を避けるために備えておかなければならない。

選べる攻撃の種類は全部で3種類。赤いショットと、青い誘導レーザーと、緑の強力なレーザー。それぞれ色にあったアイテムを取ることによって攻撃方法が変わってくる。

パワーアップアイテムは一つ取るだけでは効果は表れない。五つ取ってはじめて、ショットの威力が上がるのだ。集めるのはなかなか大変だが、自機がやられてゲームオーバーになっても、今まで取ったカプセルが五つになる前の数は減らずにストックされているので安心だ。そして苦労して集めた甲斐があって、パワーアップした時の強さは尋常じゃない。このゲームの一段階のパワーアップは、普通のゲームの5段階レベルが上がったくらいの強さなのだ。これで一気に戦闘が楽になるはずである。一段回パワーアップすると、赤アイテムは5方向にミサイルが飛び、青アイテムは誘導レーザーが3本に増えて、緑アイテムはより太くて強力なレーザーとなる。

では、どの武器で進めていくのが得策か。青は自動的に敵を狙ってくれるので、一番便利そうなのだが、なんせレーザーの威力が弱すぎる。サーチした敵が固い時には、いつまでたってもその敵だけを攻撃しているので、周りにウロチョロしている雑魚キャラを打ち漏らしてしまう時がある。

緑は一番攻撃力が強く、耐久力の高い敵やボス戦に威力を発揮してくれるのだが、いかんせんレーザーの幅が狭すぎる。やはりこの場合も雑魚キャラを撃ち逃してしまう時がある。

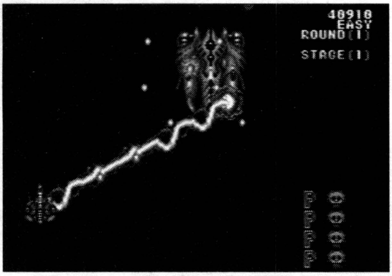
ここはオーソドックスな赤が一番便利だ。画面全体をミサイルが覆ってくれて、あちらこちらに動き回る雑魚キャラを一機残らず破壊してくれる。固い敵には張り付いて連射すれば緑レーザー並の威力を期待することができるぞ。そして、2段階目のパワーアップで、この武器はさらなる力を発揮してくれる。自機の周りに2機のピットのような物体がくるくると回り、敵からの攻撃を守ってくれるのだ。これで雑魚キャラの体当たり攻撃を避けることができる。ただ、通常弾は守ってくれないので、うかうかしているとあっという間にやられてしまうぞ。

ちなみにこのゲームは、ホントに一瞬も気をゆるめることが許されない。ステージをクリアしても、すぐに次のステージに進み、休む間を与えてくれないし、ボスを倒してもその後に残滓のように出てくる雑魚キャラにやられてしまうと、ボス戦の前に戻されてもう一度戦わなくてはならないのだ。

真のシューティングマニアに捧げる

このゲームは全5ステージあるのだが、なんと5周しなければ真のエンディングが見られないようになっている。このゲームをクリアすることによって、上級シューターへの仲間入りできる、とまで言われたとか。

STGマニアを挑発しているかのようなタイトル『TATUJIN』は伊達ではなかったのだ。



サーチレーザーは威力は弱いが使いやすい。特に接近してくる敵に有効だ。



ド迫力の「タツジンボム」。でも、攻撃判定時間が短めなのでちょっと使いづらい。

MEMORIES OF TWINKLE STARS

ソフトプロ

深みのあるゲームたちは、今もなお輝く

オリジナリティあふれるディスクソフト群が特徴的なメーカー、ソフトプロ。そんな同社のソフトたちは、時代を超える！

初期は、あの「カラテカ」を移植

今、このページを読まれているあなたの手元にある愛しいソフトはどのようなものだろうか。例えば、己の熱き心をその両腕より解き放ち、迫り来る敵機を粉砕するSTGだろうか。または、過ぎ行く時に変わることない愛しい人のためならば、魂さえも投げ出す事を厭わないギャルゲーなのか…。

ここで紹介するのは、頭脳を常に回転させ勝利を掴むSLGを始め、個性的なソフトを発売し、そして去ってしまったメーカー、ソフトプロのソフトたちだ。今しばらくお付き合い願いたい。

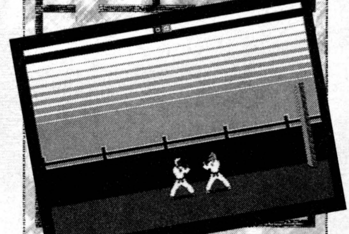
まずは、ソフトプロの記念すべきファミコン第一作目にして最も有名な「カラテカ」を挙げないわけにはいかないだろう。「このゲーム云々…」とやるよりも、「スタート直後で崖からダイブ」と言った方が分かりやすいか。

そして「カラテカ」の次に放ったのは、アーケードやMSXで遊んだ方も多いと思われる移植作、「サーカスチャーリー」だ。知らない方のために説明すると、主人公であるピエロのチャーリーを操り火の輪くぐりやトランポリン等をクリアして行き、サーカスを成功させるACT。「カラテカ」のように、後にカルト的な人気を得たゲームではないが、ゲーム自体は軽快でBGMもテンポがよく、知らない内に画面の向こう側から走ってくる猿を避けるのに熱中している自分に気付くはずだ。

ディスクシステム時代で個性を発揮

FCが発売されてしばらく経つと、ディスクシステムが発売された。ソフトプロはこの新ハードで、これまでの移植作一辺倒のラインナップとはうって変わって、自社のオリジナルソフト「ブリーダー」を発表した。システムは、数種類ある機体の内の一機種を選び、機動力や攻撃力等の機体の性能を持ち、ポイントの内で割り振り、オリジナルの機体を作り出して戦わせるのだ。一度試合が始まれば手出しは無用で、勝敗は設定の優劣、機体の特性、時の運に左右されるのだ。このように、本作は対戦型ロボットコンストラクションゲームの礎であり、ソフトプロの代表作と言える出来だ。

さて、「スタートレック」というゲームはご存知だろうか。パソコンの黎明期から存在するゲームでプレイヤーは領域内をワープしながら制限時間とエネルギーをやりくりして敵艦隊を撃破する、SLGのはしりといえるものだ。ソフ



思い出はきらめく星々

トプロは、このゲームを「パルサーの光」というタイトルで発売した。「パルサー〜」は、「スター〜」が文章を主体としてゲームが進行していくのに比べ、パルサーの光は見下ろし型のモードになっており、空間を把握しやすくなっている好移植作だ。

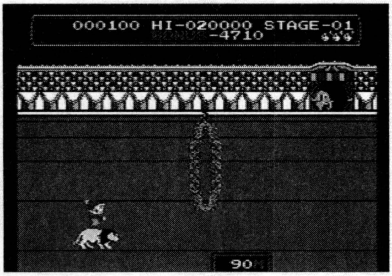
　ところで、現在出回っている戦略SLGの戦闘形式を見てみると大別して大部分を占めるターン交代制と最近多く出始めたリアルタイム制に分けられると思うが、88年当時にソフトプロは新たな戦闘形式をこのソフトに込めて世に放ったのだ。その名を「19〜ヌイーゼン」と言う。詳しくは次のページで説明するのでこれ位にするが、もし体験する機会があるのならば、一度は遊んでみて欲しいソフトだ。

「ヌイーゼン」の後にはソフトプロ久々のSLG以外の物で「爆闘士パットン君」が発売される。内容は、「4人同時対戦型のバトルシティ」といった感じだが、作りは深く、自分の操作する戦車をカスタマイズすることが可能になっている。

早すぎたメーカー、ソフトプロ

　では、ソフトプロ最後のソフトを紹介しよう。「フェアリーテイル」だ。

　このソフトは「ヌイーゼン」と同様のシステムであるが、こちらは章仕立てであり、主人公の住む村に迫り来る敵達を友達皆で撃退しながら終章を目指していく。ソフトプロでは最初で最後のシナリオ制のゲームシステムなのだが、「本当に全章クリアできるのか」と唸らせるほどの高難易度。もし、この難易度の壁を超えることができた暁には、きっと、ディスクシステムのSLGの内で五指に入る出来だと言い切ることができるだろう。それだけの楽しさが詰まった、このソフトプロからの挑戦状とも思われる本作品、覚悟して臨んでほしい。



「サーカスチャーリー」より。その昔、このソフトにハマった方も多いのでは？

　これでソフトプロ作品の説明を終えたわけだが、正直、初期の頃のソフトには形容しがたいものがあるのも確かだ。が、FCディスクゲームを発売するようになってからのオリジナリティ溢れる制作姿勢から、深みを持った輝きを放つソフトたちが生み出されていったと思う。

　しかし、その輝きはユーザーの大多数を占める子供たちの目には映らなかったかもしれない。ゲーム性が玄人向きであり複雑であったことと、中小企業の悲しみか(失礼！)、何よりもこれらのソフトの広告が打たれることはなかったのだ。これらによる、ユーザー層に対してのアピール不足がゲーム業界から去らざるをえない状況を自ら作り出してしまったのだろうと考えられる。

　だが、時代は過ぎた。ユーザー年齢層は拡大し、グラフィックも向上してゆくが、反比例するかのごとくオリジナリティが失われてゆくこの時代にこそ、単なる焼き直しではない、オリジナリティ溢れるゲームを作り上げてきた彼らのようなソフトハウスが今、ユーザーたちに渇望されているのではないのか。

　彼らは早すぎた存在だったと、昔よりソフトプロを愛する筆者は残念に思えてならないのだ。

ソフトプロ作品年表

年号	タイトル	ジャンル
1985	カラテカ(FC)	ACT
1986	サーカスチャーリー(FC)	ACT
1986	ブリーダー(FC)	SLG
1987	パルサーの光(FC)	SLG
1988	ヌイーゼン(FC)	SLG
1988	爆闘士パットン(FC)	ACT
1989	フェアリーテイル(FC)	SLG

MEMORIES OF TWINKLE STARS

19～ヌイーゼン

ソフトプロからの挑戦状か？ 唯一無二の硬派SLG！

ソフトプロの個性が発揮されたSLG「19～ヌイーゼン」は、セミリアルタイム制の戦闘システムなど、実に多彩なゲームシステムが盛り込まれているのだ。

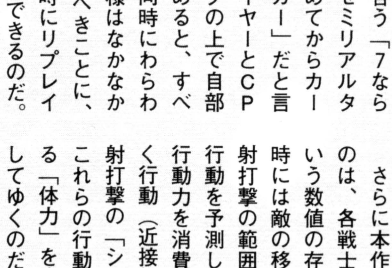
機種●FC-DISK
ジャンル●SLG
価格●2980円
発売日●88年3月4日
編集部購入価格●1000円
入手難易度●困難

前ページでも述べたように、ここではソフトプロから発売された「19～ヌイーゼン」を紹介したい。本作は、当時ファミコンでも珍しい戦略SLGである上に、戦闘システムも一風変わった物を採用しており、今遊んでも十分手応えのある出来となっている。その秘密は、現在でも同名の物はあっても内容的には他に類を見ない、「セミリアルタイム制」を採用していることにあるのだ。

セミリアルの醍醐味が味わえる

では、このソフトのキモである「セミリアルタイム制」の戦闘方式について解説しよう。「セミリアルタイム制」と聞いて、読者の方々はどのような戦闘場面を思い浮かべるのだろうか。このシステムを喩えるならば、普通のターン制を交代でカードを出し合う「7ならべ」とするならば、セミリアルタイム制は出す手を決めてからカードを見せ合う「ポーカー」だと言える。実際にはプレイヤーとCPU双方が、戦闘マップの上で自部隊の戦士の行動を決めると、すべてのキャラクターが同時にわらわらと動き出す。その様はなかなか楽しいのだが、驚くべきことに、この様子を戦闘終了時にリプレイとして再生することもできるのだ。現在のゲームでも、戦略SLGのリプレイ機能というのはあまり見られないものだというのに、発売された88年当時すでに実現しているところが素晴らしい。

さらに本作を個性的にしているのは、各戦士ごとの「行動力」という数値の存在だ。戦闘に入った時には敵の移動ルート、近接、投射打撃の範囲から、次のターンの行動を予測して、毎ターンごとに行動力を消費しながら敵の裏をかく行動（近接打撃の「ヒット」、投射打撃の「ショット」、「移動」に、これらの行動をとるたびに減少する「体力」を癒す「回復」）を設定してゆくのだ。このシステムにより、敵の行動の裏をかく設定を行動力以内で戦略を練らなければならない。重要なのは行動力だけではない。文中に出た「体力」とは、RPGなどでいうHPとは違い、



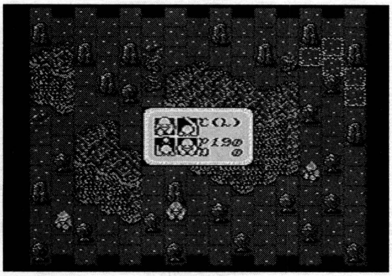
マップ画面。ここではユニットを動かしていく。三方から敵に囲まれないように注意。

思い出はきらめく星々

どちらかと言えばＭＰ（魔法力）に近いもので、通常、戦士たちはこの体力を消費し、各行動をプレイヤーが入力した設定どおりにこなしてゆくこととなる。つまりどういうことかというと、この体力が減少すると行動を完遂する事ができなくなり、移動することすらままならなくなってしまうのだ。ピンチをどう切り抜けるかが、本作の醍醐味の一つといえるだろう。

そして「ヌイーゼン」の戦闘を盛り上げるのに欠かせないものに、「地形」と「季節」の存在がある。「体力が後わずかだったけれど、地形効果で助かった」。ＳＬＧをプレイして、こんな体験をしたことはないだろうか。本作では、そういった奇跡は指揮をとるあなた自身が呼び込むものなのだ。戦いの舞台となる島には、北に山岳、森林から、南に砂漠や河川といった具合に豊富な自然の戦場が広がっている。その戦場に存在するすべてのオブジェクトに対してなされている設定は、決して回避率の数値ではなく、飛来する射弾を防ぐか否かの当たり判定でしかないのだ。確かに厳しいかもしれない。だが、敵の射弾を避けるための盾にしたり、移動を妨げる障害物とするなど、プレイヤーの手腕を存分に発揮することができるのだ。

また、戦闘では「明るさ」の概念も盛り込まれており、一定の期間が過ぎると季節が変わり、画面が暗くなって敵が直前まで近づくまで姿が見えなくなってしまう。だが、この暗闇を利用するのがプレイヤーの腕の見せ所だ。敵がショットを放った位置から敵の現在位置を割り出したり、逆にこちらのショットを照明弾代わりに使って敵の現在位置を暴いたりできる。それこそプレイヤーが培ったノウハウを駆使した戦いになるはずだ。



戦闘画面。きちんと行動計画を立てないと、あっという間に瀕死に追い込まれるぞ。

登場する各軍団にも触れておこう。プレイヤーは四つの軍団（行動力最高の「水の軍」、バランスの取れた「森の軍」、近接打撃メインの「山の軍」、射程距離が長い「砂の軍」）の内の一つを選び、残りの三軍団を敵に回して戦う。それぞれの軍団は特徴がはっきり分かれており、得意な攻撃や、その攻撃範囲が違う上に、足止めを受ける地形効果の無視といった特殊能力の有無があるなど、特徴づけがなされている。そのため、水の軍なら足を生かしたヒットアンドランを行ったり、山の軍なら打撃力に物をいわせたりと、選ぶ軍団ごとで戦略がガラリと変わってくるぞ。

ＣＰＵを上回る快感を体験できる

このように、斬新なシステムをディスク両面に詰め込んだこの作品だが、不満がないわけではない。それは「初心者に分かりづらい」ところだ。斬新であるがゆえに前例がないわけで、重ねて「打撃を与えたければまず攻撃を当てるために、敵を攻撃範囲内に捉えるように、敵に近づく必要がある」戦闘システムである以上、敵の行動パターンが読めなければ戦闘に勝てないのだ。また、コマンドを選べば結果だけ帰ってくる一般的なゲームシステムに慣れたプレイヤーには、至極複雑に映ってしまったようだ。

しかし、そんな不満は「ヌイーゼン」にとって些細なこと。この苦しみから抜け出して一度慣れてしまえば、敵の考えが読めるようになり、勝利した時には「ＣＰＵを上回る快感」を感じられるようになるからだ。「ふっふっふ。甘すぎる。お前の考えは既に分かっているのだよ」と、きっと呟きたくなるぞ。残念なことに、書き換えができなくなってしまった現在では手に入れるのは極めて難しいが、入手した晩には是非ともＣＰＵさえも上回る自分自身に酔いしれて欲しいものだ。

MEMORIES OF TWINKLE STARS

UPL

名作ACT「忍者くん」を制作した異色のゲームメーカー

「忍者くん」で一躍有名になったUPLだが、その後、キョーレッツなオリジナルキャラクターものを連発していたことは、あまり語られない。そんな異色のゲーム会社、UPLの栄光の軌跡！

さて、ここではUPLの歴史について触れていきたいと思う。まず、代表作である「忍者くん」ができるまでには、実は多くの優秀な人材が集まっているのだ。

聞くところによると会社設立時のメンバーは、のちにアーケードの「ワンダーボーイ」シリーズ（「高橋名人の冒険島」や「ビックリマン」の原型）を制作した方や、トラックボールのサッカーゲーム「テーカンワールドカップ」、「ボンジャック」を作った方などが在籍していたという。アーケードゲームファンにとって、錚々たる面子といえるだろう。

黎明期のゲーム業界を支えてきた業界の雄たちが一同に会して作った会社、それがUPLであり、出るべくして出たゲームが「忍者くん」だったのだ。

思考ルーチンにこだわった初期

さて、そんなUPLの初期のゲームのなかでも、特に優秀な出来だったのが「忍者くん～魔城の冒険～」と「ぺんぎんくんWARS」の二作。年表には出ていないが「忍者くん」のほうはジャレコ、「ぺんぎんくん」はアスキーがそれぞれFCに移植している。

「忍者くん」は縦方向2画面マップのゲームで、敵忍者を様々なアクションを駆使して倒していくジャンプアクションゲーム。「ぺんぎんくん」のほうは、1画面固定で、敵の動物達と対面したコート内でボールをぶつけ合い点数を競うアクションゲームとなっている。どちらのゲームも単純ながら飽きのこない、こなれた作りでロングセラーとなった。

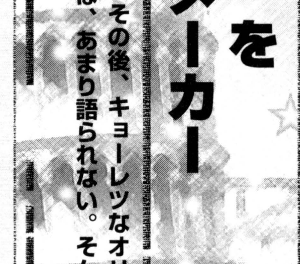
2つのゲームに共通して言えることは、どちらも〝敵がかしこい〟という点であり、ここら辺に制作者のこだわりを感じるのだ。

しかし、FC版「忍者くん」の出来ははっきりいってイマイチ。異常な難易度とレスポンスの悪さが気になる。ちなみに、同じ忍者モノの「○や○や丸くん」は、いわば亜流で、本家「忍者くん」とは別物なので勘違いしないよーに。

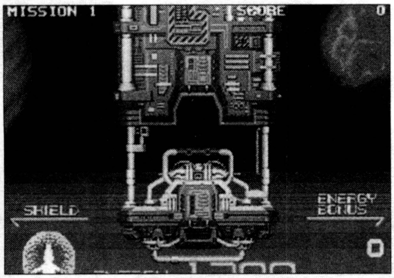
キョーレッツな個性を発揮した中期

UPL中期の印象、それはやはり「ミュータントナイト（アーケード）」や「アトミックロボキッド」などのキョーレッツ無比なオリジナルキャラクターもの。

「ミュータントナイト」は、実物を知っている人ならその説明は不要だろう。任意スクロール型の横画面アクションなのだが、なぜか自機は目玉おやじ（正式名はミュートロンくんという）！



思い出はきらめく星々



操作が異様に難しかった「宇宙戦艦ゴモラ」。シューティングとは言い難いかも。

しかも、パワーアップすると目玉はどんどん巨大化し、しまいにはゲーム画面を覆い尽くさんばかりの巨大な目玉おやじが画面狭しと這いずり回るという、破天荒極まりない内容。幼年期にこれを見た人間は必ずトラウマに悩まされるという代物だ。

「ロボキッド」は、これまた任意スクロールのアクションシューティングゲーム。ゲーム性には優れた部分もあったものの、これでもか！　とやけくそ気味に飛び散りまくる爆発パターンがプレイヤーに受け入れられなかったようで、人気のほうはイマイチだった。

そんなワケで中期は、やや暴走気味になってきたUPL。この頃には、もう初期の開発者たちはケンカしてどっかいっちゃったとか、いかなかったとか…。

そんな中で発売されたのが「忍者くん」の続編「忍者くん 阿修羅の章」だ。前作とは打って変わって冒険活劇風スクロールアクションになってはいるが、純粋なアクションゲームとして遊べる良質なゲームとして評価されている。かなり丁寧に作られていて好感触だ。UPLがFCで出した最初で最後の作品でもある。

後期はカルトSTGのラッシュ！

このころになると、良質なアクションゲームの影は消え、STGを連発するようになる。「オメガファイター」（アーケード）」や「宇宙戦艦ゴモラ」などが発表された。「オメガファイター」は縦スクロールSTGで、別名「超インフレゲー」。「点数高けりゃいいってもんじゃないだろ！」とツッコミたくなる無謀な得点システムに業を煮やしたものだ。

「ゴモラ」は横STGで、これまた「デカきゃイイってもんでもないだろ」と言いたくなる、戦艦が自機のゲーム。発売はNMKだが、結果UPLの最後にトドメを刺したようなもので、戦艦と照準をボタンで切り替えつつ操作するという、何ともご無体な操作方法。「こんなデカイ戦艦で弾避けられるか！」という声が全国を席巻した。

この一連のカルトSTG発売の後、UPLは「ゴモラ」を最後に業界から姿を消してしまうのだが、あまり人気がなくても常に奇抜なゲームを作り続けたUPLが好きだという人は意外と多い。

たしかに中期以降はゲーム性がイマイチだけど、超マニア向け難易度と思ってプレイすると結構遊べるのだ。本当だぞ。まあ、そんなところが、かえってプレイヤーを引き付けてしまう魅力と言え、それがUPLというメーカーの個性だったのかもしれない。

UPL作品年表

年号	タイトル	ジャンル
（アーケードゲーム）		
1982	スネークQ	ACT
1982	ディストロイヤー	STG
1983	フライディ	（不明）
1983	マウサー	ACT
1984	ノバ2001	ACT
1984	忍者くん 魔城の冒険	ACT
1984	XXミッション	STG
1985	スーパーウィング	STG
1985	ぺんぎんくんWARS	ACT
1985	リターン オブ ザ インベーダー	STG
1985	レイダース5	ACT
1987	ミュータントナイト	ACT
1987	忍者くん 阿修羅の章	ACT
1988	アークエリア	STG
1988	アトミックロボキッド	STG
1989	うらしま麻雀	麻雀
1989	オメガファイター	STG
1989	タスクフォースハリアー（※）	STG
1990	ムスタング（※）	STG
1991	アクロバットミッション	STG
1991	宇宙戦艦ゴモラ（※）	STG
1991	バンダイク	ACT
1991	ブラックハート	STG
1992	シュトラール（※）	STG
（家庭用ゲーム機）		
1988	忍者くん 阿修羅の章（FC）	ACT
1990	アトミックロボキッドスペシャル（PC）	STG
1990	ゴモラスピード（PCE）	ACT
1991	戦国忍者くん（GB）	A・RPG
1991	宇宙戦艦ゴモラ（MD）	STG
1992	麻雀覇王伝 カイザークエスト（PCE）	麻雀

注：※印のタイトルは販売がNMK。

MEMORIES OF TWINKLE STARS

忍者くん 阿修羅の章

爆弾と三角跳びに神髄あり。忍者くん、八面六臂の大活躍！

大ヒットした「忍者くん」の世界をさらに広げた冒険アクションゲームが本作。海あり山あり洞穴ありの全32ステージを駆け抜けよう!!

機種●ＦＣ
ジャンル●ACT
価格●5,300円
発売日●88年5月27日
編集部購入価格●380円
入手難易度●普通

新たに素潜りを覚えた忍者くん

このゲーム「忍者くん 阿修羅の章」は、前作「忍者くん」の流れを汲んで、新たにスクロールアクションゲームとして生まれ変わった続編ゲームだ。「忍者くん」の基本部分であるジャンプアクション、敵キャラの賢さなどはそのままに、三角跳び、伏せ、よじ登り、泳ぎなど、忍者ならではの多彩なアクションを加えてパワーアップ！　武器も手裏剣だけでなく、ブーメラン手裏剣、爆弾、火炎手裏剣といった忍者らしい武器を使い分けることができるのだ。

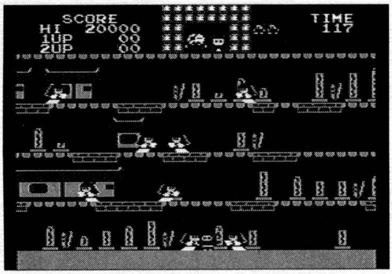
これだけアクションが多彩になると、たいがいは操作方法が難しくなってしまって、プレイヤーはついていけなくなってしまったりするものだが、「阿修羅の章」はレバー操作とボタン二つ（攻撃・ジャンプの二つ）という前作のスタイルをそのまま踏襲。多彩なアクションとシンプルな操作系で、前作のファンからアクションゲーム初心者まで遊べる親切設計となっているぞ。

全32ステージの長い道のり

「阿修羅の章」は全部で32のステージになっており、ステージの形態はクリア方法などで、大きく3種類に分けられる。

一つめは、初代「忍者くん」に最も近い、敵全滅クリアステージ。これは1画面、ないしは2画面スクロールの固定画面で、ステージにいる敵キャラを全滅させてゆくステージだ。クリアのポイントとなるのは、やはり敵キャラのアルゴリズムをよく理解することなので、このステージでプレイの基本をしっかり学ぶことができる。

二つめは、縦横スクロールするスクロールアクションステージ。複雑なマップの面が多く、縦横に迷路状になっているステージ内の出口を見つけだして脱出できればクリアとなる。迷路の中では壁を使ったアクション（三角跳び、よじ登りなど）がとても重要になり、この「阿修羅の章」のメイン



「忍者くん 阿修羅の章」。カワイイキャラに似合わず、シビアなアクションが目白押しだ。

思い出はきらめく星々

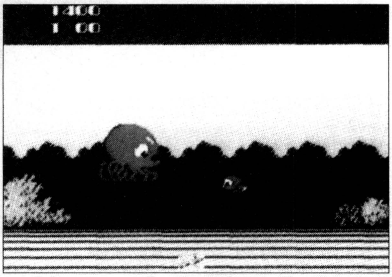
となるアクションを存分に発揮できる（というか発揮しないとクリアできない）ステージだ。

3つめのボーナスステージは、1～2画面の固定画面で出口を目指す、ちょっと特殊なステージ。

ボーナスステージとはいえ敵がいるので、こいつらに倒されたり、タイムオーバーになるともちろん残機が減る。後半のステージは難易度が高く、これでゲームオーバーになることも間々ある恐怖のステージだ。

しかし、別に出口に行かずとも次のステージには行ける（鳥居に入ってボーナスを放棄することができる）ので、必ずクリアできるようにする必要はない。ただし、クリアすると新しい武器（ブーメラン手裏剣など）がもらえるので、全面クリアを目指す上では最も重要なステージだ。

3種のステージごとに、クリアするための条件、使うべきテクニックなどが異なるので、これらのステージをいち早く覚えることが上手にゲームを進めていくコツ。32面クリアの道のりは長く険しいぞ。



前作にはなかった水中面。こんな（当時にしては）巨大なボスキャラとの戦闘がある。



ボーナスステージの修行面をクリアすると「祝」の文字でプレイヤーを称えてくれるのだ。

三角跳びが忍者の極意

さて、ここでは忍者くんの多彩なるアクションを紹介しよう。

まずはジャンプ。ジャンプには2種類あり、ジャンプボタンを長く押すか短く押すかで小と大がある。また、ジャンプ中壁方向にレバーを入れっぱなしにすると壁に張り付き、張り付いた状態でジャンプボタンを連打すると壁をよじ登ることができる。

次に三角跳び。これはジャンプ中にレバーを壁と反対方向＋ジャンプボタン。ポイントはジャンプしたあと、壁に着く前にジャンプボタンを押し直し、〝押しっぱなし〟にするテクで、これを修得することが攻略のカギになる。

また、三角跳び中に小、大のジャンプを使い分けることもでき、後半面ではこれまた重要。三角跳びはゲーム中最も多用するアクションだけに、この使い方だけは是非とも覚えたいところだ。

もう一つは、ほふく前進と泳ぎ。ほふく前進はレバー斜め下でできるが、あまり使用する場面はないかも。泳ぎは水中に入った場合の操作で、ジャンプボタンでレバー方向に前進し、攻撃は短刀を突き出すアクションになる。

攻撃武器の切り替えはレバー上で常時行える（水中以外）。レバーを入れるごとに順番に切り替わるが、この順番は修得順なので覚えておくといい。メインで使うのはもちろん攻撃範囲の広い爆弾だ。複雑に思えてしまうかもしれないが、実際の操作は意外とカンタンなので試してみてほしい。

全体的に見て、やはりマニアな（？）会社、UPLなので難易度が高い（特にステージ4と後半面）。

しかし、FCながら見事な移植で、アーケードのものと比べても十分に納得のいくものになっている。前作や「じゃじゃ丸くん」しかプレイしたことのない方は是非一度プレイして、違いのほどを見極めてもらいたい。全面クリアするころには、きっとキミも忍者マスターになれるハズ!?

MEMORIES OF TWINKLE STARS

デービーソフト

ファミコン景気に乗って進出したビジネス系メーカー

「フラッピー」の"ビックリ240面"で、当時一大センセーションを起こすも、その後は鳴かず飛ばず。しょせんはサイドビジネスだったのか…？

「フラッピー」発売時の衝撃は大きかった

デービーソフトがファミリーコンピュータ（以下ＦＣ）市場に参入したのはかなり早期。

それまでにＦＣソフトを開発していたメーカーといえば、任天堂を含めてナムコ、ハドソン、バンダイ、タイトーなどの大手メーカー５～６社。ＦＣはまだ手垢（？）の付いていない、これからの時代だった。

そうした時代に、新参メーカー、デービーソフトは「フラッピー」を発売した。これはもともとパソコンで人気のあった固定画面パズルの移植作で、全240面が当時の売り文句だ。アクション要素もあり、ただ面数が多いだけじゃなく、ゲーム性も良かったおかげか、かなりのヒット作となった。まだ対抗馬が少なかったとはいえ、大手メーカーを向こうに回しての大健闘だったといえるだろう。

そんなデービーソフト。聞くところによると、本来はビジネス系ソフト会社だったそうだ。で、主に扱っていたのは建築設計などに使われているＣＡＤといった、いわゆるエンジニア系のものがほとんどだそうで、およそゲームとは無縁のメーカーだったらしい。

それが理由か、以後のソフトはいずれもが鳴かず飛ばずの印象がある。

「頭脳戦艦ガル」はその名も、"スクロールＲＰＧ"だが、なんでＲＰＧなのかがいまだに謎の縦スクロールシューティングゲーム。シューティングなのにダラダラ長くて、しかもパーツを１００個集めるという目的が達成されていないと堂々巡りをさせられるという恐怖のゲームだ。そして「レイラ」などは、プログラムがずさんで、キャラクターがどっかに吹っ飛んじゃう現象が起きたりする、なんともいい加減なゲームだった。

そして87年の「鉄道王」を最後にデービーソフトは業界から姿を消す。87年といえばＦＣソフトのタイトルが爆発的に増えはじめ、メーカーは戦国時代に突入した頃。やはりゲームが本業ではないメーカーは生き残れなかったようである。



デービーソフト作品年表

年号	タイトル	ジャンル
1985	フラッピー(FC)	PUZ
1985	ヴォルガードII(FC)	STG
1985	頭脳戦艦ガル(FC)	STG
1986	レイラ(FC)	ACT
1987	うっでいぽこ(FC)	ACT
1987	鉄道王(FC)	ボードゲーム

MEMORIES OF TWINKLE STARS

フラッピー

デービーソフト、最初にして最後のヒット作!

本作は、固定画面パズルにアクション性を加味したパズルゲーム。面数は驚異の240面で、遊びごたえのある一作なのだ。

機種●FC
ジャンル●PUZ
価格●5500円
発売日●85年6月14日
編集部購入価格●780円
入手難易度●やや難

パズルとアクションの絶妙なバランス

「フラッピー」は、固定画面式のパズルゲームで、黄色い色をした謎の生き物(フラッピー)を操り、画面上にある青い石(ブルーストーン)をゴール(青い床)まで運んでいくといったパズルゲームである。画面上に配置されているのは、ブルーストーンのほかに、ブルーストーンと同じ大きさの茶色の石、キノコ、そして敵キャラクターたちがいる。

ブルーストーンは押すことしかできないが、茶色の石は壁に押しつけたりすることで破壊ができ、これを上手く利用することで道がひらけるようになっているのだ。この手のパズルゲームとして広く知られている「倉庫番」を思い浮かべてもらえば分かりやすいが、石は画面の端に着いてしまうと押すことができなくなってしまう(1キャラ分の隙間がないと押せない)。

つまりは、青い石を画面端に着けないようにしてゴールまで運ぶのが、このゲーム最大のポイントなのだ。また、石は重力に従い、高いところから低いところへと落ち、落ちた石は持ち上げられないのでこれまた注意。谷底にブルーストーンを落としたらどうしようもなくなるのだ。

さて、基本ルールを理解したとしても、それだけではダメだ。このゲームにはユニコーンとカニという小憎らしい敵キャラクターがいる。こいつらはキノコで眠らせたり石でつぶしてやっつけることができるのだが、これが一筋縄ではいかない。特にカニは画面上を自由に移動できるうえに、フラッピーを見つけると一直線に向かってくるので、かなりやっかいな敵なのだ。この場合、倒しやすい場所に誘導したのち、石をぶつけて確実に退治していかないとクリアはキビシイぞ。

敵はできれば早く倒してしまいたい。だが、ただ倒すだけではダメで、考えなしに倒すと、石を落としたがためにクリア自体が不可能になってしまう。このように、入念な計画性を持った敵の倒し方が必要で、パズル性とアクション性の見事な調和がとれていると思う。こういった絶妙なバランス取りは、一朝一夕にはなかなかいかないものだ。そんな「フラッピー」はアクションパズルの中でも秀作といえるだろう。FC初期の作品だがゲーム自体は今もなお色あせていないので、是非一度プレイしてみよう。



画面はショボいがゲーム自体はなかなかの出来。面数も240面と遊びがいがある。

MEMORIES OF TWINKLE STARS

トーワチキ

あの「シャーロックホームズ」を世に出してしまった罪作りな会社

今もなお語り継がれる「シャーロックホームズ伯爵令嬢誘拐事件」を始め、様々な問題作を作り続けたトーワチキとは一体何なのか?

社長はやっぱりホームズファンか?

トーワチキと聞いて、キミならまず、最初に何を思い浮かべるであろうか?

「おいおい今さらそんなこと言わすのかよ。」

「たのむから思い出させないでくれ。」

「ぶっ殺すぞ。」

などなど貴重なご意見がたくさんあることと思う。

しかし、ここではあえてその傷に触れなければならない。

そう、トーワチキは86年に発売した「シャーロックホームズ伯爵令嬢誘拐事件」に始まり「名探偵ホームズ 霧のロンドン殺人事件」や「Mからの挑戦状」といったゲームを次々と発表したとってもハッピーなメーカー。きっと社長さんはシャーロックホームズが大好きだったに違いないね。

しかしそれも、ゲームがあんな内容では…。世の中のホームズファンを真っ向から敵にまわしているようなものだ。

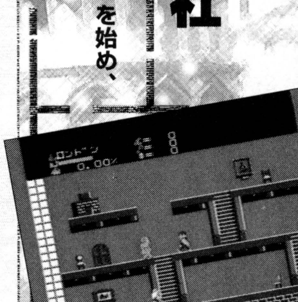
その〝あんな〟ゲーム「シャーロックホームズ伯爵令嬢誘拐事件」は、賢明な本誌読者ならばもう知ってのとおり、タイトルからは予想も付かない背徳的行為のかたまりのようなゲームである(詳しくは弊社発売の単行本「美食倶楽部バカゲー専科」を参照)。

基本となるのはなぜかアクション。そして敵は一般市民。ホームズは、ゲーム開始と同時に大量虐殺を繰り返さねばならないのだ。

二作目、三作目のホームズは若干反省の色が見え、アドベンチャーゲームとなっているが、一連の投げやり感は否めない。トーワチキとは、そんなメーカーだ。

しかし、特筆すべきは「アイドル八犬伝」の存在。このゲームはアイドルを目指す女の子「エリカ」を主人公としたコミック風アドベンチャーで、ゲームとしては普通だが独特のギャグが満載されていて結構楽しめる出来の作品。

「ホームズ」で培ったギャグセンスがここで開花(?)。興味のある人は、是非両作品ともプレイしてみるといいだろう。



トーワチキ作品年表

年号	タイトル	ジャンル
1986	シャーロックホームズ 伯爵令嬢誘拐殺人事件(FC)	ACT
1987	エルナークの財宝(FC)	ACT
1988	名探偵ホームズ 霧のロンドン殺人事件(FC)	ADV
1989	ガーフィールドの一週間(FC)	ACT
1989	Mからの挑戦状(FC)	ADV
1989	アイドル八犬伝(FC)	ADV
1990	対局連珠(GB)	
1990	ドラゴンファイター(FC)	ACT
1990	うおーズ(GB)	ACT

MEMORIES OF TWINKLE STARS

アイドル八犬伝
ステキなダジャレを「ありがトーワチキ」

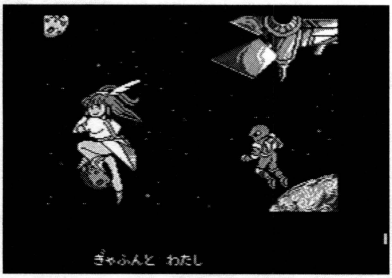
カラオケエンディングは必見！〝エリカプロジェクト〟を成功させ、暗黒イロモノ大王をやっつけろ!!

機種●FC
ジャンル●ADV
価格●6000円
発売日●89年9月14日
編集部購入価格●380円
入手難易度●やや難

ありがタイヨーホエールズ

トーワチキ暗黒の歴史に咲いた一輪の花、それがこの「アイドル八犬伝」だ。このゲームは、前述された「ホームズ」シリーズのトーワチキと、ナンセンス極まりないアドベンチャー「東方見文録」を作ったメーカー、ナツメとの強力タッグによって生まれた作品。

ファン（いるのか？）にとってはまさに夢の一大プロジェクト！そっち方面（笑）の期待は絶対に裏切らないぞ。



噂のカラオケモード。このデモにすべての容量を割いているといっても過言ではない。

ありがとサンゲリア

ゲーム内容は、国民的アイドルを目指す娘、西園寺エリカが暗黒イロモノ大王の手下どもを相手にギャグ合戦を繰り広げる、といったギャグアドベンチャーゲーム。

パッケージには「ギャグあり、ズッコケあり～」と書かれているが〝ギャグあり〟ではない〝ギャグのみ〟。ゲーム全編を通して腰が砕けるようなギャグとダジャレのオンパレードだ。

しかも、並みいるイロモノ軍団を相手に、一番笑いを取っているのが〝エリカ本人〟というのがスゴイ。仲間になる八犬士たちは頼りにならない（エリカのボケに対して突っ込んでくれない）し、エリカの暴走はとどまるところを知らないのだ。さすがホエホエ娘。

あと面白いのが〝カラオケエンディング〟を始めとしたエリカの歌。ゲーム中、劇中歌としてエリカのさまざまなオリジナルソングを聞くことができるのだが、この歌もかなりの見どころ。

力の入ったアニメーション（結構キレイにアニメーションするぞ）もなかなかだが、「なかよくしましょう～、あらそわないで～、ベルマークでもあつめましょう～♪」などのトチ狂った歌詞がやはり一番面白い。歌でなんでも解決しちゃう強引さも素敵だ。

ありがトーワチキ

ゲーム本編は約3時間ほどでちょっとボリューム不足だが、グラフィックはキレイだし、凶悪な謎もなく、テンポよくプレイできるのがうれしい。

またギャグだけでなく〝ギャルゲー〟としても十分イケる出来で、お茶目なエリカは言動、グラフィック共にカワイイ。ギャルゲーファンも要チェックの一本と言えるだろう。

誹奇痴くんと獅子丸先生の

ゲームメーカー 倒産戦線異常あり!!

なぜ、あのキラ星のようなメーカーが消えてしまったのか。その理由は何なのか。古いゲームを愛する某誌編集部員の誹奇痴くんが、シックでメロウな業界人、がっぷ獅子丸先生に、ユーザーにはうかがい知れない、メーカーがロストするワケを聞いてみた!

誹奇痴くん、倒産について考える

◇誹奇痴くん（古いゲームを愛し、ゲーム業界は夢を与えてくれるトコロだと信じるが少々情報が偏ってる朴訥な編集部員。以下◇誹）「そういや、昔ファミコンやPCエンジンで遊んだメーカーのソフトって、最近プレステとかで見かけないスけど、ゲーム作るのヤメちゃったわけっスか?」

◆獅子丸先生（ゲーム業界の盛衰をガリガリ君を食いながらハタで見続けていた業界人。以下◆獅）「ま、そういうトコもあるよね。兎に角出しゃドンナンでも売れたファミコン初期の頃は色んな会社がこぞって参入したモンだけど、今そんなわけにもいかないでしょ。一部**天然で何も考えてない会社**がDCで参入しているケースもあるけど、最近は軒並み撤退してる会社も多いよ誹奇痴くん」

◇誹「だから根性無しの[redacted]は開発部を[redacted]に売り渡したンスかあ!?」

◆獅「ま、それは君が知らなくていい汚い大人の話だから。あ、もうこんな時間。先生サラリーマンだから朝早いんで、もう帰って歯磨きして寝なさい誹奇痴くん」

◇誹「未だ昼スよ先生!　でもゲームしか作ってない会社はどうしちゃったンでしょうね?」

◆獅「いやソレもヤメちゃったのよ」

◇誹「何を?」

◆獅「お仕事ソノモノを」

◇誹「そーすると?」

◆獅「全部ヤメちゃった」

◇誹「全部と言いまスと?」

◆獅「だから**会社ごと**ヤメちゃったの!」

◇誹「ガーン!　何でナンデ?!」

◆獅「……あのさ誹奇痴くん、先生ね、ちょっと前にも、どこかで似たような話を誰かに聞かれたような気が~」

◇誹「はて?　一体何のことやら~。兎に角僕が遠くない未来リストラされ、憧れのゲーム業界に転職しようってとき、下手打って地雷のような会社に履歴書送ンない様に、今からもうちょっと具体的かつ実際の事例と名称に基づいて聞きたいんス先生!!」

◆獅「あそ。んじゃ、これからゲーム会社が倒産しちゃうような傾向と先生の知ってるヨタ話を、夏休みのお寺の坊さんの説教の如くダラダラと話しちゃおうかな」

世を渡るには銭。先立つ物がなくちゃね

◆獅「あのね誹奇痴くん、まあ会社がロストしちゃう原因は、ぶっちゃけた話お金が殆どなん

カット：天辰睦紀

思い出はきらめく星々

だよね。ゲーム業界の方々もそうでない方々も、給料が安いだのボーナスが出ないだの色々会社に不満もあるでしょうが、お金っちゅーモンは社長のサイフから出て来るんじゃなくて外から入って来るモンだと言うことなんだ」

◇誹「だから？」

◆獅「お金が入ってくるタイミングと出ていくタイミングが上手く行かないと、結構あっさり潰れちゃうんだよ、どんな会社もね。ほら、ゲームってさ、今年作った商品がヒットしても来年もそうとは言えないジャン。きちんと事業計画立てて売り上げ考えないと、**モリ一本でクジラ捕ろう**って話とそー変わんないぞこの業界は」

◇誹「言われて見ればそうカモ」

◆獅「どんなメーカー様でもさ浮き沈みってあるじゃん。まーこんな毎年バクチ打ってる仕事で毎月毎月決まったお金が転がり込むってのも難しいよね。ちょっと発売スケジュールが遅れちゃっても手形が不渡りになっちゃうこともあるからもう経営側は大変。**こんな浮き草のような業種で上場すんな**っちゅー意見もあるけど、とある会社もね、折角上場したってのに、虎の子のN64ソフトがいきなり発売できなくなっちゃって、上場した**初めての月に売り上げゼロ**」

◇誹「だっだから[redacted]は[redacted]に乗っ取られちゃったンスかあ!?」

◆獅「はっはっは。名前だすなっちゅーに。だから、ラインの少ない中小規模のゲーム会社は大変なんじゃないかなあ。ちょっと前までベンチャー企業ってんで色んなファイナンス会社も融資してたけど、そろそろ意外と儲からない事に気づき始めてるからね」

◇誹「は～、ということは、でっかいビル持ってる会社の方が安心ということスか？」

◆獅「いやそーでもない。設備投資や人件費が鬼のような規模の会社は、ビルは立派でも、今度はそれを維持するだけで大変。**自社ビルが既に担保に入ってる**メーカー様もあったりするぞ。ちょっと儲かったからって開発スタッフを馬鹿みたいに増やした会社は、拾ってきた糞社員が作るゲームの出来に正比例して危険度が増してゆくよね」

◇誹「[redacted]も大変だ。んじゃ[redacted]とかは？」

◆獅「アソコは流動資産が殆どだから辞めようと思えばいつでもトンヅラできるんだよ～ん」

◇誹「さ、さすが関西系商売人!!」

男のロマンを賭けたサイドビジネスで傾く

◆獅「又はさ、ゲーム会社でも副業で色々やってる所って多いじゃない。自社のキャラクターグッズなんか作ってるうちは健全だけど、なんだかよく分からないモンに手を出して失敗するケースとかあるよね。土地買ったりお店出したりと。ゲームだけやってりゃ良い物を、事業拡大とかいって色んなコト始めちゃったらソッチの方が首回らなくなっちゃって駄目になっちゃうケース」

◇誹「なるほど」

◆獅「バブルの時には九州にサーキット作るっちゅーて車好きの社長様がた、こぞって投資してたんだけど、バブルがはじけた瞬間一口のっ



かっちゃったメーカーは軒並みピンチになってたな。」
◇誹「やっぱゲーム会社だけに、変な物にロマン感じる時があるんスかね？」
◆獅「一番変な物っていえばアレでしょアレ」
◇誹「アレとは？」
◆獅「**椎茸**」
◇誹「それドコ？」
◆獅「凸」
◇誹「そうなんスか!?」
◆獅「社長が山でも持ってたのか、乾燥椎茸売ってたのよ箱売りで。ちゃんと**あのロゴ**つけて」
◇誹「なんか食欲減退しまスね」
◆獅「そのせいかしんないけど全然売れなくてさ、会社が傾きかかったんだけど、まあ、本業の方が頑張って持ち直したんだけど」
◇誹「良かったっスね」
◆獅「そしたら社長また椎茸始めちゃって、会社を2度もピンチにさせたそうな」
◇誹「誰か止めないんスか!!」
◆獅「ひとところ[redacted]がそこらじゅうのゲームショップに賞味期限ギリギリの饅頭売り歩いてたのはちょっとだけ涙をさそったなあ」
◇誹「そういや[redacted]の水槽とか？」
◆獅「いやそれはむしろ**逆だったりする**。あまりゲーム業界の人間は知らないだろうが、あそこは、今や業界の半分以上のシェアを席巻してるのよ」
◇誹「じゃ熱帯魚屋にとっては**副業でゲームやってる**ような印象なんスかね」

予期せぬ天変地異に見舞われて会社がない！

◆獅「あとね、変わった所ではもう経営とか関係なくて、天変地異でなくなっちゃったツイテない会社もあったよ誹奇痴くん」
◇誹「なんスかそれ先生」
◆獅「いや、ちょっと不謹慎な話なんですけど、こないだの某所の大震災で潰れた制作会社もあったぞ。」
◇誹「と、いいますとそれは」
◆獅「**物理的に潰れちゃった**という」
◇誹「どうなっちゃったんスか？」
◆獅「いやね、マスター直前の夜明け前、いきなり天井が落っこちてきちゃってさ、人間は助かったみたいなんだけど開発中のゲームはオールパー。開発機材は倒壊した柱の下で、バックアップデータもろともハードディスクもペッタンコ」
◇誹「プログラムにも**ど根性**があれば良かったんスけどネ～（馬鹿）」
◆獅「**カエル**じゃないからな～（大馬鹿）」
◇誹「それは悲惨スね。じゃ、**大地の怒り**で滅んじゃったってわけスか？」
◆獅「いや、でもその会社の社長様、先生口に出せない位、そん時エゲツナイ事やってたから、誰かが**神の怒り**で滅んじゃった会社って言ってたなあ、はっはっは」
◇誹「じゃじゃじゃ、ナンデその時[redacted]は潰れなかったんスか？」
◆獅「シーッッ!!」
◇誹「じゃ先生、今年だったら**恐怖の大王**で潰れちゃう会社もあるカモ知んないスね」



思い出はきらめく星々

◆獅「はっはっは。ホントに降りて来ちゃったらゲーム会社どころじゃないだろバーカ!!」

台風のごとき豪快社長の猛威に襲われる

◆獅「でもね、結局会社の盛衰はトップの手腕の問題でもあるから、そこら辺が結構キーパーソンになってる場合もあるぞ誹奇痴くん。中にはコイツなら**潰れてもしゃあないわ**という社長様もいたからなあ」
◇誹「そりゃ一体どんな?」
◆獅「ちょっと間違って、交通事故みたいにヒットしたからっつって今までの人生に復讐するかのように豪快に金使いが雑になっちゃった社長とかいるよね。なんだか無意味に豪華な社用車買ったりとか会社の金で遊びが派手になったりとか」
◇誹「[redacted]の[redacted]みたいなモンスか?」
◆獅「しかも結構こっそりゲームのロイヤリティを自分の口座に入れてたりとか」
◇誹「そりゃセコイんスか豪快なんスか?」
◆獅「いや豪快。だから、ある会社が傾いた時に、他社に制作中の首都高レース物だのパズルゲームだのと自社タイトル大放出大会を持ち込んだ時、某『黒鬼鱈(仮)』PS版もあったんだけどソースもなくて唯一残ってたのは、その社長様の一存で音楽を某国フイルハーモニーに収録させたって話で、そのテープを**4千万で買ってくれ**と言われちゃって、先生開いた口塞がんなかったけどね」
◇誹「だっだだだから[redacted]は[redacted]に乗っ取られちゃったんスね先生!!」
◆獅「はっはっは。だから名前出すなちゅーにこの餓鬼!」
◇誹「まあ、潰れた会社の社長様は大なり小なりそういう話もあるんスかね」
◆獅「あとね、不幸にも社長が死んじゃってなくなっちゃった会社もあるよ。これはどうしようもないって言えばその通りなんだけど、随分前に先生の知ってた会社の社長様が肝臓悪くして突然お亡くなりになって、社長のワンマン会社だったんですぐなくなっちゃったんだけど、その人凄い酒乱でさ。一度クライアントの会社に早朝、泥酔のママやってきて机ひっくりかえして一頻り暴れ回った現場を目撃したことがあったけど、流石にありゃ先長くないかなーって先生思ったよ」
◇誹「ふーん、体には気をつけなくっちゃネ」
◆獅「そういや以前、とある取引先の社長様とエレベータで二人きりになった時、〝いや、獅子丸君、こないだ**マレーシア**行ってさ、それから[redacted]ンポの筋が溶けて無くなっちゃったんだけど……どうしたら良いと思う?〟って深刻な相談されちゃってさ。先生〝友達に特殊造形の仕事してる人がいるから**新しく作って貰いましょうか?**〟て言ったら顔真っ赤にして怒られたなあ」
◇誹「…………(泣)」
◆獅「でもね、たま〜にもっと深刻な病を持ってる社長もいるからなあ」
◇誹「**サイコパス**?」
◆獅「まーそう思える様な人間もいるけど」
◇誹「じゃなくて? なになに?」
◆獅「**定期的に不幸を呼ぶという**。あれも病気の一種だなあ」
◇誹「……そうなんスか?」
◆獅「いるんだってそういう人が。恐怖新聞でも定期購読してんじゃないかっちゅー位周りの人間が亡くなっちゃったり、経理が2億持ち逃げしちゃったりとか、なんだか道に落ちてる石に躓きながら歩いているような人がいるのよ。そういう社長様は、何故か団塊の世代が多いから少々の不幸では打たれ強くて、取り返しのつかない所まで我々を道づれにするケースがあるから将来気をつけた方がいいぞ誹奇痴くん」
◇誹「はあ〜」

NYの某所に眠る驚愕の黒い秘密!?

◇誹「でもさ、会社の社員のせいで潰れちゃう

ってコトもあるんでしょ？」

◆獅「ま、当然社長以外にも幹部やスタッフが原因という場合もあるよ」

◇誹「さっき言ってた持ち逃げとか」

◆獅「そういう人は分かり易いよね。ま、横領やって会社にいられなくなった幹部とか結構いてさ、以前とあるアーケードメーカーからファックスで幹部の破門状みたいの送られて来たなぁ。**"この者弊社において人道上許し難き行為ありまして、皆様一切お取り引きせぬよう"**みたいなヤツよく来たなぁ」

◇誹「完ペキにヤクザっスね。具体的にはどんなことやっちゃったんスか？」

◆獅「うーんと一例をあげるとね～、ある業務用ゲーム基盤を北米に売りに行ったら全然売れなかったんだけど、口からでまかせで4千枚も売れたって嘘ついちゃったの。そしたら速攻で基盤作って船便で届いちゃったの。でも本当は全然売れてないし、倉庫も借りられないという状態になって幹部非常に困っちゃった。」

◇誹「んで？」

◆獅「**基盤、NYのハドソン川に捨てて逃亡しました**」

◇誹「なっ、ナヌー!?」

◆獅「今でも、ヘドロの下には多分4千枚の基盤が埋まってるよ誹奇痴くん」

◇誹「もしあの川で謎の進化を遂げたオヒョウでも上がったら、おそらくその基板から溶けだした毒のせいスかね。その人今でも行方不明なんスか？」

◆獅「いんや、いつの間にか[redacted]の副社長になってた」

◇誹「……ゲーム業界って魑魅魍魎スね…」

社内細胞分裂で いつの間か会社が消える

◆獅「後はね、開発中にスタッフが**逃げ出して**ゲーム出来上がらなくなっちゃって事実上潰れてしまうという」

◇誹「なんで逃げだしちゃうんスか？」

◆獅「まー色々理由はあるんだろうけど、誹奇痴くん、会社の社長ってのは、それぞれ自分の格というかキャパシティが決まってると思うんだよ先生」

◇誹「はーどういう意味？」

◆獅「あのね、それぞれの社長ってのはさ、初めから自分の養える会社の大きさってのが20人までとか100人までとか決まっていて、それを越えると細胞分裂するみたいに自然と違う会社が生まれちゃう、ということ」

◇誹「成る程～」

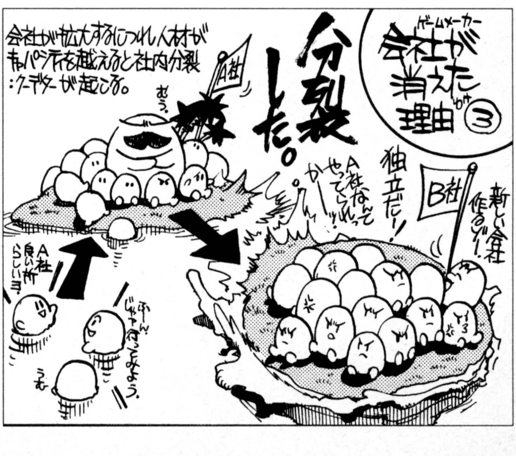
◆獅「だからちょっと儲かって無理に人を増やしたりすると、かえって崩壊しちゃうんで、社長のキャパにあわせて会社の規模を考えた方がいいよという身のあるお話。でもこないだ社員**一人残らず**いなくなった会社あったなぁ」

◇誹「一人残らず？」

◆獅「もう全員。恐ろしいことに、ソコの社長様以外の全ての人間が結託して、社長の預かり知らぬ所で**別のゲームを作っていた**という。いやーもうあのRPG、二度と続編出なくなっちゃったなぁ」

◇誹「あの～社長も途中で気がつかないんスか？」

◆獅「気がつかなかったんだね～」



思い出はきらめく星々

◇誹「そういう会社の社長のキャパというのはどうなんでしょ」
◆獅「そりゃ初めから社長は向いてなかったということで」
◇誹「キッツー」

究極ハルマゲドン!? 環八裏番長とは?

◆獅「最後にね、今までの流れを全く無視して、突然襲い掛かってくる不幸があるのよ誹奇痴くん」
◇誹「な、何スカそれ?」
◆獅「**環八裏番長に睨まれる**」
◇誹「……カンパチウラバンチョウ?」
◆獅「いるんですそーいう方々が!」
◇誹「なんなの一体?」
◆獅「ゲーム業界の先カンブリア期の頃から活躍されております一部の業界最古参の方々なんですけどね、彼らが現在のゲーム業界の礎を作ったと自分で申しておりまして、この業界の色んな**ヤバイ事いっぱい知ってていっぱいヤッてるの**」
◇誹「シークレットガバメントみたいなモンスか?」
◆獅「ひところ、その方々の会社が環状八号線沿いにズラーっと並んでたんで、本人達の知らない所で先生達がそう呼んでるんですけどね」

◇誹「なんでその人達に睨まれると会社潰れちゃうんスか?」
◆獅「うーんとね、その人達業界中に顔が利くからさ、結構いろんな所の顧問やってたり、得体のしれないコンサルタンティングと称する斡旋業やってまして、大小の会社の立ち上げにも参加してるんだよね」
◇誹「はあ」
◆獅「そうすると、成功報酬だとか言ってその会社のゲームのロイヤリティとかキックバックを延々と吸い続けるという」



▲カンパ4裏番長●会社にとりついてダメにする妖怪。"自分がゲーム業界を動かしている"と豪語し信じて疑わず殺しても殺してもドッコイ生きているのダ。あなたの好きなゲーム・メーカーもカンパ4裏番長にとりつかれているのかもしれないゾ!

◇誹「うわーヤダねそれ。断ったりすると?」
◆獅「下手にやったら裏から手を回して、仕事できなくなっちゃうの」
◇誹「〜〜〜〜〜(怖)」
◆獅「たまに悪事がばれて、業界から見なくなるんだけど、しばらくすると又帰ってきてるのよ不思議と」
◇誹「まさに妖怪スね」
◆獅「たまに集まってゴルフとかやってるけど、不思議と全員が全員、仲悪いんだよね。"獅子丸くん、ワシが知ってること本にでもしたらゲーム会社の**大手5社くらいは潰れるでウッセッセ**"とか言われちゃうとなー。いや、獅子丸先生もまだまだってところデスかな、はっはっは」
◇誹「???(理解不能)」
◆獅「ま、大体そういうわけなんですけど、わかった誹奇痴くん?」
◇誹「えーと、だからそういう時に[redacted]が乗っ取るんスね先生。なんだか[redacted]が[redacted]とか[redacted]とかを株操作で吸収した時みたいスね!!」
◆獅「アンタわかってないじゃーん!!」

美食倶楽部

バカゲー専科

1 SUPERアルバトロス

それならゴルフで勝負だ！

あの「日本テレネット」が放ったゴルフゲームが本作。脱衣麻雀ゲームに似た、なんでもゴルフ勝負でカタをつけるストーリー展開がアツ過ぎるぞ。

驚くべきことに、今号で本誌は創刊から10号目らしい。そこでここはひとつ初心に返ってみたい。

「美食倶楽部・バカゲー専科」が本コーナーのタイトルだ。バカゲーについては、もはや説明は不用だろう。では、「美食倶楽部」とは何だろう？

「美食倶楽部」は文豪・谷崎潤一郎がものした小編だ。金も暇も有り余っており、銀座などの一流店には飽きている倶楽部の会員たち。そんな彼らのリーダーが、同好の士の会合、それも本場中国の人々の会合に出くわし、驚嘆すべき料理を目の当たりにする。そしてその体験を元に、自らの会員たちに料理を振舞うが、それは味覚だけでなく視覚や触覚など五感のすべてで味わう料理だった…。

一流メーカーのゲームに飽きたらず、本誌を購入する読者に「美食倶楽部」というタイトルほどふさわしいものはないだろう。そして、そこで振舞われるバカゲーという五感を超越した作品たち…。今後も読者が唖然とするような怪作を提供していきたいものである。

ゲーム自体はちょっとツライ

堅苦しい前置きの後に続くおバカなゲーム紹介。何と今回は前号に続いて「日本テレネット」のゲームだ。その名も「SUPERアルバトロス」。タイトルからするとゴルフゲームのようだが、やっぱりゴルフゲームだったりする。

「全く新しい標的システムの採用により実現した、他に類をみない抜群の操作性」とパッケージに謳っているTTS（標的システム）は、カーソルで指定した標的に向かってボールが飛んでいくだけのもの。ボールを打つ力はゴルファーがクラブを振り上げるグラフィックで表示しているが、これが非常に分かりづらいため、微妙な力加減打つことなど望めない。グリーンの芝目も何が何だか分からないもので、ゴルフゲームとして楽しむのはかなり困難だと言える。

しかし、こんな欠点はどうでもいいのである。本作の最大のウリはストーリーに沿ってプレイするマッチプレイモード、そしてこのモードをプレイすると、どんな欠点でも寛大な気分で許せるのだ。

何でもアリの展開に驚け！

鳴り響くサイレンの音、階段を駆け上がり扉を開くと、目の前には変わり果てた母の姿が…。

マッチプレイモードはいきなりシリアスなシーンから始まる。主人公・加納徹也のグラフィックは一昔前の熱血ものマンガと言った感じ

●機種：PCE ●メーカー：日本テレネット ●ジャンル：SPT ●価格：6,780円 ●発売日：89年9月14日
●編集部購入価格：100円

で、今後のハードな展開を予感させる。死の間際に、母は実は死んだはずの父が生きていて徹也の妹もそこにいること、父の消息は裏野老師なる人物が知っていることを伝え、妹を頼むと言い残して息を引き取る。

こうした重苦しい雰囲気のビジュアルシーンによって、プレイヤーは否応なしに今後の展開に対する心構えをすることになる。ところが、そんな心構えは一瞬にして無駄になってしまうのだ。早速会いに行った裏野老師、彼のたった一言で文字通り世界が一変することになる。

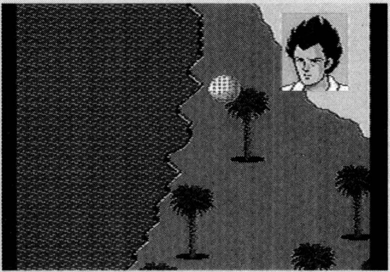
「あの男に勝ってからじゃ、すべての話は」

は？　一体何のことですか？

こうしてプレイヤーの当惑を無視して、意味もなくゴルフゲームが始まるのだが、これはある種のゲームに類似している。

『知りたければ私を倒すことね』。唐突に始まる麻雀、負けるとどういうわけか服を脱ぎ出す女の子。そう、要するに本作は脱衣麻雀と全く同じ図式なのだ。もっとも、老師が服を脱がないだけマシとは言える。それにしても、たった一言でシリアスな雰囲気をバカゲーにしてしまうのはテレネットならではだ。ちなみに1ホールでも相手よりスコアが悪いと即座にゲームオーバー。瞬時に画面が切り替わると、BGMのかけらもない完全なる静寂の中、夕日をバックにたたずむ裏野老師がいるだけのグラフィック。時間が止まったと錯覚してしまう恐ろしいまでの精神攻撃である。

何が何だか分からないまま最初の敵を倒すと、次に現れるのはやたら陽気なラテン系の外国人のカーロス・ラベル。…元ネタは言うまでもないだろう。


シンプル過ぎる画面。画面一杯にせまってくるボール。この奇妙さは必見。

こうして一度本性を表すと、以降は加速度的に馬鹿馬鹿しさが増していく。しかも、表面的なストーリーやセリフ廻しはシリアスなままで、声優陣も至極真面目に演技している。はっきり言って疑う余地がないほどの確信犯である。

老師の元で生活する徹也に現れた第三の刺客は何とサイボーグ。3人目にして早くも何でもアリの展開だ。

何とか彼を倒すと驚愕の事実が告げられる。人間の体を遺伝子操作とメカニックによって改造するHu・バイオニック・オペレーション。こうした改造ゴルファーたちを操る悪の組織のボスこそが徹也の父なのだ。彼らの目的はその圧倒的な力で世界のゴルフタイトルを総なめにすること。なんてチープな、いや恐ろしい目的だろう。

襲いかかる刺客を倒し続けると、ついに徹也の父との対決だ。父を倒し、悪事をやめるよう迫る徹也。その時、父をどこからか飛来した凶弾が襲う。もとい、ゴルフボールが襲う。徹也の父は無理矢理組織のボスをさせられていたのだ。赤いマントを身に纏って現れる真のボス・裏野老師。激戦の末彼を倒すと大団円。実はみんないい人だったという見事な結末。数年後、母の墓前で妹の結婚を報告する徹也。厳かなBGMと共に流れるスタッフロール。

…もうお腹いっぱいです。

バカゲーチェック

企画	上	表面上はシリアスなのに、内容はおバカ。見事なセンスである。
グラフィック	上	シリアスな雰囲気に合ったグラフィックが狙い通りの効果を上げている。
必要忍耐力	上	敵がほとんどミスしない後半は、かなりの忍耐力が必要だ。
ゲーム性	並	純粋にゴルフゲームがしたい人は手を出してはいけません。
総合バカゲー度	並	チープな目的の秘密組織、ボスは肉親で真のボスは身近な人物。思いっきりおバカなシナリオに、涙目な展開まで組み込む力技。テレネットの本性はこのゲームにある？
バカゲー道	三段	唯一残念なのはストーリーが短く、説明が少ないこと。それ以外は高いレベルをキープしているバカゲーの佳作である。でも、やっぱり続編はないんだろうなぁ。

2 大怪獣デブラス

デコにしかできない怪獣ゲー!

怪獣映画は数あれど、怪獣ゲームは多分本作が初なのでは? デコらしく(?)中身はおバカさんだけど、怪獣映画に対する愛が感じられる逸品なのだ!

読者の皆さんは映画「GODZILLA」を見ただろうか? 評判は芳しくないが、実際に見てみると、巷で言われているほどつまらない映画ではない。そう、名前が「ゴジラ」でないのなら…。

個人的に最も納得できないのはゴジラが人間の兵器ごときに逃げ回ることだ。そもそもゴジラには人間が行った核実験などの自然破壊に対する、自然からのしっぺ返し的な意味合いが含まれている。それが再び人間の兵器で駆逐されるのでは、そこに何の意味もない。

その結果、「GODZILLA」は核実験で生じた怪獣という表面的な要素のみを取り入れ、娯楽性を強調した出来の悪い模倣に感じられる。一方、これから紹介する「大怪獣デブラス」は怪獣映画をパロディーセンスでまとめた一作。しかし、ハリウッドが真面目に作った超大作よりも、パロディーとして作られた本作の方に、怪獣映画の本質が含まれているのだ。

巨大怪獣から怪獣の卵を守れ!?

19××年、巨大隕石が東京の南方海上に落ちた。二ヶ月後、大型台風が東京を直撃。台風が去った後、東京湾に巨大な卵が打ち上げられる。調査の末、古生代の超獣ヤセギュルウスの卵と判明。政府は富士山麓に孵化施設を作り、卵を運ぶことにした。同じ頃、南方に落ちた隕石から巨大怪獣デブラスが出現。卵を追うように東京へ向かいだした…。

プレイヤーは防衛隊を指揮し、卵の輸送車が襲われないようにデブラスを阻止しなければならない。ここでポイントなのは、あくまでも阻止であって、倒すのではないことだ。何しろ、デブラスは滅茶苦茶強い。兵器ではダメージを与えられても、倒すまでには至らない。プレイヤーは防戦一方で、時間を稼ぐのが精一杯なのだ。このあたりは往年の怪獣映画の雰囲気そのままだろう。

ゲームを開始すると、「デブラス上陸! 湾岸三丁目 富士山まであと250キロ」といったアイキャッチが表示され、勇ましいBGMが戦意を高揚させてくれる。

ターンの最初に輸送車の移動距離をサイコロで決定。デブラスの移動距離は6マスだが、ダメージを与えて弱らすと移動距離が低下する。ここで気づいた人もいるだろうが、実は輸送車がサイコロで6を出し続ければ永久に追いつかれないのだ。逆に1が出続けると、どんな戦術を使っても追いつかれてしまう。要するに、すべては運次第なのだ。しかし、運以外に大怪獣に対抗できないというのは、ある意味

●機種：FC ●メーカー：データイースト ●ジャンル：SLG ●価格：6,500円 ●発売日：90年12月21日
●編集部購入価格：380円

でリアルだと思うが、どうだろう。

デコらしいセンスが炸裂している!

本作は、あの「ヘンなゲームならまかせておけ!」のデータイーストの作品だ。当然、本作もそのポリシーに従って作られている。

例えば、随所に登場するモトナシ氏の実況中継。「皆さん! レポーターのモトナシです! たった今、デブラスが東京に上陸しました。それにしてもでかい! まるで一人民族大移動です!」。

西新宿を通過すると、デブラスを衛星レーザーで攻撃するイベントが起こり、あっさりとデブラスを倒せてしまう。ここで再びモトナシ氏が登場し、「あのデブラスを倒しました! 我々の勝利です! しかしこんなに早くゲームが終わるわけがありません! 一体どうなるのでしょうか?」と身も蓋もないことを言ってくれる。続けて「1生き返る 2実はこれで終わる 3とんでもないことになる せーの、ドン! とらべるちゃーんす! それでは答えを見てみましょう」。もちろん、答えは3番だ。デブラスの死体から二体のデブラス登場。それを受けて総理大臣のコメントは「くっそー、1番だと思ったのに」。ちなみにそれぞれキングデブラ、クイーンデブラと命名され、以降は二体を相手にしなければならなくなる。

その後、人類最高の兵器・ハイパーXが登場するが、それと共に突然オペレーターが裏切る。「愚かな地球人… そんなモノで勝てると思うな!」

…はい、もはやバカゲーでは定番と言うべき無意味な宇宙人の登場です。M-48星雲から来たらしいですが、ご苦労なことです。



デスラスとの戦闘! つぶらな瞳のデブラスは、なかなか可愛いと思うが。どうか。

ルートが分岐した際には、オペレーターに「ひょっとしたらルート選択を失敗したと思っている人がいるかも知れないなー」などと言われるし、追い打ちをかけるように総理大臣が「違うルートの方が良かったかも知れないぞー ほれほれリセットかー? んー?」などと言う。マジにムカつく。

富士山に到着すると卵は孵化するが、生まれたヤセギュルウスはどこかへ飛び去ってしまう。最終決戦とあって宇宙人も本気を出し、キングデブラはグレートデブラにパワーアップ。ここに至って、くだらないギャグばかり言っていた登場人物も「俺たちの地球は俺たちが守るんだ!」と熱血モードに突入する。と、思うやいなや「わんだばだわんだばだ… さあ! プレイヤーの皆さんも一緒に!」。どうあってもシリアスにしたくない様子だ。

グレートデブラの強さは半端じゃなく、周りを囲んでタコ殴りしても倒すことはできない。万事休す。打つ手がなくなった時に、颯爽とヤセギュルウスが現れ、グレートデブラと共に崖から湖へ…。

宇宙人は去った。エンディングで博士は言う。「もしヤセギュルウスがいなかったら…考えねばならない…今回は我々への警告だったのだ」。

…はい、これもバカゲーでは定番の終わり方ですな。

バカゲーチェック

企画	上	登場人物は特撮モノからもじっており、その手のに詳しい人はニヤリとできるぞ。
グラフィック	上	歩兵が攻撃すると、武器の反動で逆立ちしてしまうなど、見ていて楽しい。
必要忍耐力	上	サイコロの目が悪いと、非常にフラストレーションがたまることになる。
ゲーム性	下	所詮は運次第。戦略的要素は限りなく低いぞ。
総合バカゲー度	上	宇宙人、人類に対する警告と、見事なバカゲーらしさが全体に漂っている。もはやこの二つのポイントがあるだけで、バカゲーであるとすら言えるだろう。
バカゲー道	六段	エンディングの最後で「カミングスーンリターンオブデブラス」と、続編を作るような表示がある。が、案の定そんなものは作られていない。バカゲーは続編が作られない定めなのだろうか?

ソフトの森に眠るお宝を探しだそう！

プレミアソフト探検隊



「なぜ今頃、このソフトにこんな値段がついているの？」と思ったことはないだろうか？　今回は、そんな疑問を抱いたソフトを選んで、その解答を考えてみた。

今回のソフト



バトルマニア
機種：MD
メーカー：ビック東海
ジャンル：STG
発売日：92年3月6日
価格：6,800円
編集部購入価格：**5,480**円

バトルマニア。筆者の記憶では、つい最近まで二千円前後で売られていたゲームだ。とてもこのコーナーで扱うべきタイトルではない。が、そこに付けられた値札は驚くべきものだった。

5480円。これ自体は驚くような価格ではない。何しろ定価よりも安いのだ。しかし、この急激な価格高騰は何だろう？　今回は少し趣旨を変えて、この謎に挑んでみたい。

バカゲーテイストにあふれたSTG

バトルマニアはメガドライブのために作られたシューティングゲームだ。「メガドライブのため」とわざわざ書いたのは、他機種では絶対に作れないゲームだからだ。それも、ハードの性能ではなく、ゲーム的にである。

プレイヤーが操縦するのは「時に非合法」なトラブル・シューター大鳥居マニア。そしてオプションの役割をするのが相棒の羽田マリアだ。ちなみに彼女たちの名字はそれぞれセガの最寄り駅と所在地である。

電源を入れると、「セ～ガ～」の聞き慣れた音楽と共に車に乗った彼女たちが登場。そのままSEGAのロゴマークに突っ込み、クルクル回転させるという離れ業を見せる。しかしこれは諸般の事情で変更になったもの。当初はマニアがスーパーファミコンを踏みつけるという神をも恐れぬ所行だった。そんなの「諸般の事情」以前の問題だと思うが…。しかも削除するどころか、ちゃっかりと裏技で見れるようにしており、反省の色などまるで見られない。

もう、お分かりだろうが、はっきり言って本作はバカゲーだ。ストーリーは秘密結社にさらわれた某国の皇太子を救出するというどうでもいいものだし、オープニングでは大佐と「ところで取説は読んでいただけましたか？」「いーえ、全然」なんて会話が交わされる。

こんなオープニングが終わると、スーパーウェポンの選択だ。

店頭で目撃した驚愕の事実とは？

平日なのにやたら人が多い秋葉原。隣にはやたらヒゲの濃い某編集者。プレミアソフトは、こうした嬉しくない状況で探される。

「このソフトやってみたかったんですよ」「これって面白いらしいよね」。普通はこういった会話をしながらゲームタイトルを選ぶが、プレミアソフトの場合はちょっと違う。まず値札を見てからソフトの名前を見るのだ。当然、ゲームの内容なんてお構いなし。かなり歪んだ探し方である。

「！」

ヒゲの濃い編集者があるゲームの前で歩みを止める。

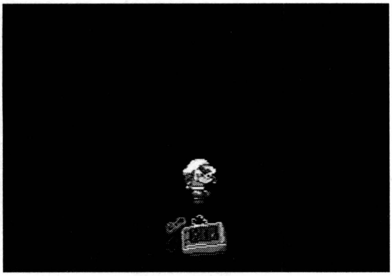
「どうしたんですか？」

「いや、コレ…」

彼が指さしたのは歪んだ（？）ゲームメーカー・ビッグ東海のソフトだった。

しかし、これまたイカれたウェポンがあるのだ。それは「ゲーマー」。マリアの説明も「炎のゲーマー。『はったり』はすごいけど…」と、どんなものだか分からない。妙に気になるので多くのプレイヤーがつい選んでしまうことだろう。ちなみにスーパーウェポンはチャージ制で、12秒我慢すれば何度も使える。

ゲームのポイントは相棒のマリアの存在にある。何しろ無敵なのだ。やたらでかいオプションと思って差し支えないだろう。彼女はボタン一つで体の向きを変え、後方攻撃が可能。そのため彼女を使いこなすことがクリアの早道だ。


ゲーム内容と関係のない写真ですみません。でも、やはり「バトルマニア」といえばこれでしょう。

1面はガード下。上方を電車が通過する日常的なステージだ。取り説の紹介も「捕らわれた子が呼んでいる。飛び交う銃弾、はじける炎がご町内にも飛び火する」と、ある種のユーザーを惹きつける説明文。ちなみに2面は「冷気に包まれた塹壕に、罠の精髄が待ち受ける。鉄の墓標に機銃が吠える」。3面は「科学の狂気か、空の悪魔か。浮かぶ要塞に無敵の少女が殴り込む」だ。

ボスもヘンな奴ばかりで、一面のボスは「はっはっはっ」と文字プラス音声で笑っているだけのロボット。そもそも秘密組織のボスからして、頭にネズミを乗せていたりする。

コンティニューも凝っている。「魂亭入」と書かれた賽銭箱の前でマニアが拝んでおり、画面上には「こんてぃにゅ～?」の表示。コンティニューするとどこからともなく百円玉が投げ込まれる飛ばしぶりなのだ。

面白いのはエンディング。これはネタばらしになるので注意して欲しい。殿下を救出し、船の甲板で国王陛下に会って宴会が始まる。マニアの「このままエンディングになだれ込もー!」という言葉と共に、画面中央にＳＴＡＦＦの文字が浮き上がる。が、誰もがエンディングと思った瞬間に船室を壊してボスが登場するのだ。かなり意表をついた面白い演出で、本作で唯一素直に評価できる部分である。

あのゲーム機を踏み潰す様を見たい!?

さて、いい加減に本題に入ろう。これまでの紹介で分かるように、本作はメガドライブべったりの作品だ。スーパーファミコンを踏みつぶす行為は、メガドライバーの心の叫びを代弁しているし、主人公の可愛いようなそうでもないような微妙なグラフィックは「ギャルゲーばかりのＰＣエンジンとは違うんだぜ!」と言わんばかりだ。目が痛くなるほど過剰な多重スクロールも、技術の無駄遣いを好むセガ系の人には大歓迎に違いない。

しかし、これでは何故今になって価格が上がっているかの説明にならない。セガ系の人間はとうの昔に本作を手にしているはずだからだ。思うに、これは現在のプレイステーション一人勝ちの状況が影響しているのではなかろうか。任天堂を好む人にとって、本作は非常に腹立たしいか、相手にもしない作品だったと思う。しかし、現在の状況にあっては、当時が懐かしく感じられるのも事実。スーパーファミコンを踏みつぶすデモも、今見ると非常に微笑ましい光景に他ならない。こうした人たちが購入することによって、品薄になり値が上がっていると考えるのは穿った見方だろうか?

ちなみに「バトルマニア大吟醸」という、とんでもない名称の続編は立派なプレミア価格がついている。

それにしても、みんなそんなにスーパーファミコンが踏みつぶされる様が見たいのだろうか…。



天辰睦紀（あまたつむつき）；イラストレーター。ゲーム関連誌やアンソロジー等で漫画、イラストを描いている。f.c.A・T会員。現在、部屋の模様変えを少しずつ進行中。でも、物が多すぎて移動は困難を極め、気分は「倉庫番」です。トホホ…。



「中古問題を考える」第四弾！
ユーザーの声を届けるにはどうしたらいいか

中古ソフト売買に関連した裁判が増えつつある昨今、はたしてその場にユーザーの声は届いているのだろうか。今回はその方法として、小売店側の団体・テレビゲームソフトウェア流通協会（ARTS）の活動を紹介したい。

今回の「中古問題を考える」では、中古ソフト問題裁判とユーザーの声について考えてみたい。現在、主なものとしてSCEと公正取引委員会の価格拘束や中古ソフト売買に関した排除勧告の審理（昨年12月現在で審議は6回を重ねている）。そしてファミコンショップ・わんぱくこぞうと大手メーカー数社との中古ソフト売買裁判があげられる。いずれの場においても結審しておらず、この問題全体からすると、解決の糸口がまだ見えないのが現状といえるだろう。裁判などは一朝一夕で結果が出るものではないが、とにかく、早期の解決を望みたい。

しかし、これらの裁判やあるいは著作権問題にからんで「中古禁止法」を考えている場において、重要と思われるユーザーの声が参考意見としてどのくらい反映されているものなのだろうか。正直、現在の裁判・審議（特に著作権に関連した中古裁判）はユーザーとは無縁のところで行われている感が強い。では、ユーザーの声をこうした場へ伝えるには、どうしたらいいのか。そこで、小売店側の一団体、ARTSの活動を紹介したい。

現在ARTSでは、「中古ソフト売買を守るための請願キャンペーン」を行っている。このキャンペーンでは、著作権法改正がせまっている現在（今年春頃に予定されている）、「中古禁止法」が立法されないよう「200万人署名」を集め、国会に提出しようというものだ。署名運動という場を通じてユーザーの声を届けるこの活動は大変意義のあるものだ。本誌としても支援していきたい。あわせてARTS事務局理事の赤田和博氏にコメントをいただき、下の項に掲載した。ARTSの活動に賛同された方は、ぜひ署名活動に参加してほしい。

中古ゲームソフト売買の是非をめぐって、メーカー側と私たち販売店団体（ARTS）・公正取引委員会側が裁判と審判の場で争っています。

文部省の諮問機関である著作権審議会が先日出したまとめによると、ゲームソフトの取り扱いについては、裁判所の判断に委ねるとされました。このまとめは、今後法案として国会に提出される予定です。

ARTSでは、訴訟に全力を尽くす一方、中古ソフト禁止法を阻止するため、200万人を目標に署名を集め、国会に請願すべく活動をしています。

中古ソフトがなくなれば、販売店の営業ができなくなるだけでなく、ユーザーが手持ちソフトを換金したり、古いソフトを安く手に入れることができなくなります。

店頭で署名を求められたらご協力をお願いいたします。

ユーズド・ゲームズ読者の方でARTSより署名簿を取り寄せ、自発的に署名を集めておられる方もいらっしゃいます。多くのユーザーの方々に友人・クラス・職場等で中古ソフト問題を話し合い、署名を集めていただくことができればゲームリサイクルを守ることができると信じています。署名集めもお願いします。

また署名に限らず、新聞投書など、法規制反対の活動を工夫していただけたらと希望しています。

署名簿をご希望の方はARTS事務局までご連絡下さい。インターネット上でも署名簿の配布と、中古ソフト問題の情報公開と討論、裁判情報の提供、などを行っています。署名のやり方の詳細はARTSのホームページ（http://www.arts.or.jp）まで。

テレビゲームソフトウェア流通協会（ARTS）理事　赤田和博

テレビゲームソフトウェア流通協会事務局
〒102　東京都千代田区九段南4-7-22　メゾン・ド・シャルー310号
TEL：03-3238-1805　FAX：03-5214-5877

ニンテンドウパワー応援団！

NINTENDO POWER

「ダビスタ」の新作が発売されて活気づき始めているニンテンドウパワー。今後はどんな展開を考えているのか、任天堂さんに質問をぶつけてみた！

ご無沙汰です！　今回は、（株）任天堂広報室の豊田憲氏に、ニンテンドウパワーの現状と今後を伺ってみました。

Q1：97年11月のニンテンドウパワー開始から1年以上経ったわけですが、現在の利用状況はいかがでしょうか。

A1：盛況とまではいきませんが、まずまずの利用をしていただいていると思います。

Q2：ユーザーさんの反応はいかがでしょうか。

A2：喜んでいただいておりますし、ほかのハードへの広がりを期待しています。

Q3：GB用ソフトのサービスがまだ開始されていないのですが、サービスの開始の予定はありますか。また、開始するとしたら、いつ頃になりますでしょうか。

A3：今年中には開始できると考えております。決定次第、発表させていただくことになると思います。ご期待下さい。

Q4：現在、「わんぱくこぞう」や「ブルート」などにおいてニンテンドウパワーを試験的に設置されていらっしゃいますが、本格的にゲームショップでニンテンドウパワーが稼動される予定はありますか。されるとしたら、いつ頃になりますか。

A4：一連の試験的設置により研究している段階です。このこと以外では、現在お話できる内容のものはありません。

Q5：ローソンさんのクーポンを利用した書き換え料金の割引サービスを期間限定で行っていらっしゃいましたが、今後、継続して行う予定はありますか。

A5：ローソンさんのキャンペーン企画に協力したもので、今後については未定です。

Q6：ニンテンドウパワー用の新作は、今後、どのようなものを予定されていますか。

A6：「ファイアーエムブレム」を予定しています。この本が出版されている頃には、書き換え開始時期が発表されているんじゃないでしょうか。

Q7：今後、どのような展開を考えていらっしゃいますか。

A7：システム自体、大変価値のあるものですし、今後はこの定着と活性化が図れるような企画を考えていきたいと思っております。

Q8：最後に、本誌読者に向けて、一言お願いいたします。

A8：ニンテンドウパワーの良さを知っておられる方の多い「ユーズド・ゲームズ」の読者の皆様の口コミにより、ニンテンドウパワーもより発展していけることと思います。今後ともご支援の程、よろしくお願いいたします。

（1月22日。FAXにて）

任天堂さん、ご回答ありがとうございました！　回答の内容からもわかるように、少しずつニンテンドウパワーのシステムを拡充しているみたいだね。また、待望のGBの書き換えも始まるみたいで、うれしい限り。とにかく、今年はニンテンドウパワーの動きに目が離せない年になりそうだね。

このコーナーへのお便りは、ユーズドゲームズ編集部宛て、「ニンテンドウパワー応援団」係まで！


セガ・8ビット機の伝説
いま明かされる
ミッシングリンク
SG-1000
SG-1000Ⅱ
SC-3000
EGA MARKⅢ
MASTER-SYSTEM

ゲーム史から消えかけた幻のマシン
セガ8ビット機の歴史

なぜか、「すべてのゲームソフトを網羅!」といったタイプの本に取り上げられることのない、セガ8ビットマシンの数々。そこに秘められた熱き魂の息吹を、今ここに甦らせよう!

家庭用ゲームマシンの歴史というのは、まさに最先端技術の歴史でありまして、どこか兵器の開発競争にも似た趣があるのですが、その中で、ＳＧ－１０００からマスターシステムに至るセガのハードというと、どこか「ソ連の民間機」みたいな、無骨で謎めいたイメージがあります。

当時、任天堂の圧倒的優勢の陰にありながら、頑として独自路線を譲らなかったセガが、業務用の技術を転用して作り上げたといわれる数々のマシンは、その情報が少なかったせいもあって、まさに鉄のカーテンの向こうから飛んでくる、軍用機ベースの無骨なアエロフロート機のように筆者の目に映ったものでした。

前史 ＳＧ－１０００の時代

セガ家庭用ハードの歴史の最初を飾ったのは、名前からしてどうも工業部品みたいで愛想のないＳＧ－１０００です。

発売時期はなんとＦＣと同じ１９８３年７月、値段もＦＣとわずか２０００円違いの１５０００円という案配で、後に延々と続けられる「任天堂vsセガ」の対立の構図は、すでにこのとき始まっていたと言えます。

噂によると、最初は家庭用機にさしたる野望もなく、ＦＣのソフトでも作ろうとしていたらしいセガが、提示されたライセンス条件に腹を立て、結局独自ハードの道を選んだ、などという話もありますが、そうこうしてＦＣと共に店に並んだＳＧ－１０００、いきなり劣勢を強いられます。

後にセガは「定価２００円の差が大きかった」と語ったそうですが、価格以上に差があったのはむしろ性能の方でありまして、ＣＰＵにＺ８０、ＶＤＰにＶ９９１０という構成は、当時の常識的なスペックとして取り立てて不十分なものとは考えられていなかったものの、ゲーム専用機として徹底的にカスタマイズされたＦＣに比べた場合は、その力不足は明らかでした（これはセガの不手際というよりもむしろ、当時の任天堂の驚異的な先見性の勝利と言えるもので、それは当時ＭＳＸやコレコビジョンなど、多くの機種がセガとほぼ同じハード構成を選択していたことからもうかがえます）。

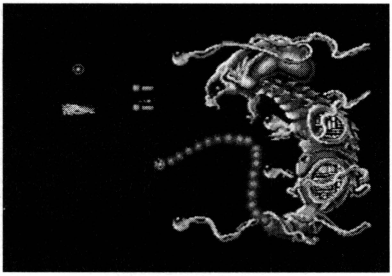
もともとセガは、このＳＧ－１０００と、ホームパソコンとしてキーボードなどを加えた上位機種ＳＣ－３０００の両輪で、マルチメディアを狙ったという経緯があったらしいのですが、その中途半端さがマシンの設計思想にそのまま現れてしまったと言えるでしょう。

スムーススクロールの機能もなく、スプライトは重ねない限り単色しか使えず、ＦＣの選び抜かれ

た54色に比べて、絵など描いたこともなさそうな設計者によって、適当に16色割り振られたパレットは実用的でない色が多く（とくに「薄い黄色」!）、なにより面倒なのは、この16色を「8ドットごとに2色」しか使えないという妙な仕様で、よほど熟達したグラフィッカーでないと使いこなせない厄介なシロモノでした。

こんな不自由なマシンで、数少ない同盟国、ツクダオリジナルの互換機「オセロマルチビジョン」、話には聞くが誰も見たことのない「パイオニアゲームパック」（情報求む）などと共に、セガは悲惨な戦いを延延耐え続けたのです。辛抱強いというか、ヒッコミがつかなかったというか、よく投げ出さなかったものだと今さらながらに感心しますが、次第にその性能差以上に、売り上げの差が歴然とするにつれて、いくつかの対応策も取られました。

マイナーチェンジのSG-1000Ⅱ（84年7月）は置くとして、面白かったのが「カードタイプゲーム」の登場です。


かなり頑張った移植が泣かせた、マスターシステム版「R－TYPE」。動きも意外に滑らかです。

苦闘のなかの試行錯誤

これは当時ハドソンが開発していた、ICを直接カード上に集積してしまうという技術で、EP-ROMを使えば、内容の書き換えも可能というところがポイントです。つまりFCでいう「ディスクシステム」に相当するプランだったわけで、この時点でなにやら不吉な気配が漂ってきますが、ご想像の通り肝心の書き換えシステムが実現せず、結局「ボクのゲームはカードタイプ！　これからのゲームはやっぱりコンパクトだよね！（ボクは内容だと思うけどな）」などと苦しいキャッチコピーで、単なる厚さも内容も薄いだけのメディアに成り下がってしまいました。

結局この技術は後の「PCエンジン」でようやく花開くわけですが、しかし、この仕様だけ宙に浮いた規格を、セガではなんとメガアダプタに至るまできちんとフォローし、少ない容量ならではの「味わい深い」ソフトを驚くほど多種リリースしてくれたりして、マニアは大喜びでした。ゴミみたいな「そよかぜ号」に腰を抜かした方も多いことでしょう。

また、応募券を集めると貰えたビニール製のカードフォルダは、マニアの証として人気のあるアイテムで、一時はこれに「ハドソン迷惑の軌跡」と称してMSXのビーカード3枚とPCエンジンの「The功夫」を一緒にパックしてベルトに装着し、町を歩くのが筆者のマイブームでしたが、今思うとほとんど狂人ですねこれは。



マークⅢ登場されど闇は深し

さて、このようなとんでもない脱線も体験しつつ、いろいろと研究を重ねてきたセガが85年の10月、ついに送り出したのが「三度目の正直」マークⅢです。SGとの互換性を維持したまま、おそらく打倒FCを目標に開発されたであろうこのマシンは、様々な点でFCを凌駕する性能を持つに至りました。発色数は一気に64色。待望のスクロール機能もハードに標

準装備されて、今度こそ、もはや隙はないはずでした。

しかし悲劇だったのは、劣性を挽回する必要があるセガにとって、この新型機は、あくまでFCに対して「圧倒的な優位」に位置づけなければならなかったということでした。互角レベルでなら相当の活躍もできたはずのマークⅢは、明らかに自分の許容範囲を超えた「スペースハリアー」「アフターバーナー」などのビッグタイトルを強引に移植することでしか存在を主張できなかったのです。

セガユーザーにとっては、これらの作品が、今も心の一本となっているのは承知しています。しかし「角張ったドラゴン」「ガクガクの回転」など、当然そこに生じたギャップは、かえって世間の嘲笑を買ったのもまた事実で、8ビットのゲームのありようとしてはやはり奇形的だったと言わざるを得ません。そこに秘められた恐るべき技術力が、もしもマークⅢの性能をまっとうに使いこなす方向で発揮されたなら、どれだけの傑作が生まれただろうと思うと、筆者は今も無念でならないのです。

結局、メーカーとしての方向性がそうした「大艦巨砲主義」に傾いてしまった以上、マークⅢのせっかくの長所は正しく活かされることはなく、「FCよりすごい」という位置づけも中途半端なまま、セガの苦戦は続きました（逆にこの「大艦巨砲主義」こそが、延延ドリームキャストに至るまで、セガにつきまとう陋習のようになってしまった…と筆者は考えているのですが、いかがでしょう）。

それはともかく、マークⅢのファミコン差別化路線はなかなかに強烈でした。わざわざ「ゴールドカートリッジ」と銘打たれたマークⅢソフトは、箱に必ずデカデカと、大容量をアピールする「1M」「2M」などの表示が付けられて、「FCよりすごい」リッチ＆ゴージャスな印象を強く押し出していました。

冷静に考えてみると、それは容量くらいしか誇るモノがないことを逆説的に証明しているような、切ない虚勢でもあったのですが、数少ないユーザーは、それゆえ余計熱狂的に、そんなマークⅢを支持し、自らを選民として、ますますセガを崇拝したのかもしれません（当時からセガマニアはマゾヒストのカルト信者みたいなもので、MDのソフトを全部持っているというおなじみ竹崎さん（セガ広報担当）を評して「あんなヌルいのはマニアじゃない。MDなんて全部揃えて当たり前、オレたちにとって次世代機とはマークⅢなのだ」とか言ってるそうですから、これもほとんど狂人です）。時はまさにFCの黄金期。一色に塗りつぶされたゲーム業界に、ささやかに花開いた別世界が、確かにそこにありました。

マスターシステム そして未だ陽は昇らず

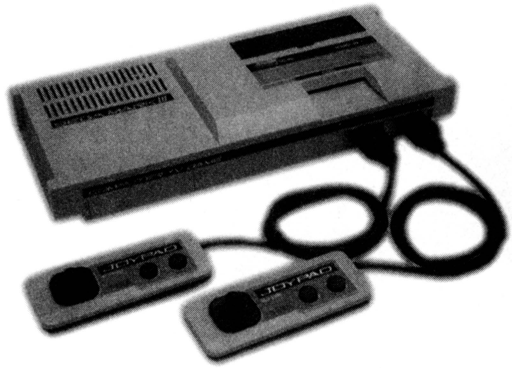
そして2年後、87年10月に、マークⅢをさらに改良した「マスターシステム」が発売されました。セールスポイントは、なんと「FM音源」。MSX2＋と同じ、ヤマハの9音同時発声のチップですが、これがマークⅢにどうしても欠けていた要素だと考える人は、あまりいないでしょう。

ではなぜ、このようなオマケみたいなものを付けたマシンをわざわざ出さねばならなかったかというと、そう「PCエンジン」。資金も技術力も十分な強力なライバルNECの参入に、セガはほかにも「連射装置」「3D端子」など、もうとりあえず打てる手はみんな打って、精一杯の対抗心を発揮したのです。

この時、旧来のユーザーに対し



このような大作アーケードゲームの移植に頼った結果、かなり無理めな出来のものもありました。



ても、バージョンアップに怒り出して離反しないよう、これらのオマケ機能を全て別売オプションとして用意したのですが、「FM音源ユニット」「ラピッドコントローラ」「3Dアダプタ」（これだけはメガネに付属していた）などなどのパーツを装着させたドロナワ状態のマークⅢは、もう二次大戦末期の、ロシア大戦車部隊を迎え撃つドイツの四号戦車みたいな有り様で、敗色濃厚なセガの苦境をイヤでも感じさせてくれたものです。

起死回生の決戦機MDが市場に投入されるのは、それからわずか一年後のことでした。

8ビットセガ 失われた伝説

結局、セガが本格的に人々にその名を知られるようになるまでにはMD、そしてサターンの時代を待たねばなりませんでした。そういった意味では、これまで挙げてきた8ビット期のマシンは、いわばセガにとって苦難の時代、あるいは長い長い助走期間。いまや思い出とともに風化しつつあるミッシングリンクといえます。

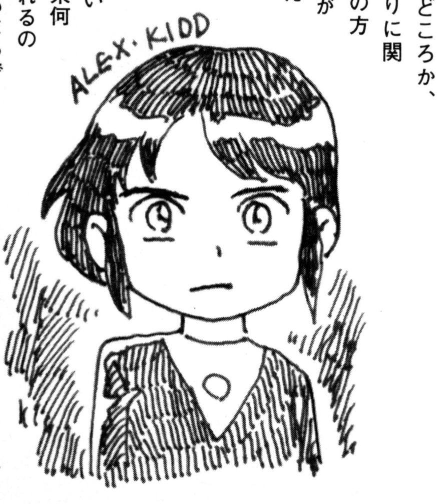
忘れたい人もいるでしょうし、こうした過去を改めて語ることの意義を、疑問に感じられる方もいらっしゃるでしょう。

しかし、これだけは少し記しておきたいのですが、この時期のセガの、どうしようもないマイナーさ、泥臭さというものは、当時の筆者のような、ちょっと世の中を斜に構えて生きていた人間にとっては、むしろ大いに共感の対象であり、慰めでもあったのです。

世に省みられることもなく、不器用で、野暮ったくて、それでも大勢にはけしてなびかない雑草のような強さが当時のセガにはありました。美化するつもりはありません。それが信念にもとづいた結果でもなんでもなく、単に商売のマズさから来ていることは判っていました。それどころか、ことゲームづくりに関しては、任天堂の方がよほど一本筋が通っているとさえ思っていたくらいです。

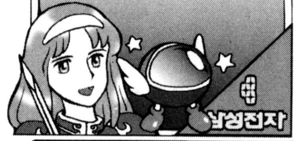
それでも筆者が、それなりにいろいろ悩んでいた大学時代、いったい自分が将来何になるのか、なれるのか、その見通しもまるで立たぬまま、学校にも行かずHソフトのドット打ちで日銭を稼いでいたころ、誰もいない部屋で一人遊んでいたのは、なぜかFCではなく、マークⅢの方でした。

誰からも期待されず、報われるあてもなく、しかし、どんなにみっともなくとも、とにかく独力で一生懸命頑張っていたマークⅢ。チープでキッチュなその姿には、やっぱりそれなりの意味があったのだと、今でも筆者は思うのです。





イカス超高速縦シュー！
スタージャッカー
SG-1000いきなりの最高傑作！ 後が続かなかった孤高の伝説！



SG-1000のキラーソフト

FCの「ドンキーコング」に対するSG-1000のキラーソフトであり、内容的にも遜色のない傑作といえます。

このゲームはアーケードからの移植の縦スクロールシューティングですが、先にも書いたとおりSG-1000には肝心のスクロール機能が備わっていませんでした。キャラクター単位で書き換えるので、どうしてもガクガクしてしまうのです。

しかしそこで開発スタッフが選択したであろう「じゃあガクガクが気にならないくらいスクロール速くすりゃいいだろ！」という豪快な解決策が、このゲームに思わぬ軽快なテンポを与えています。

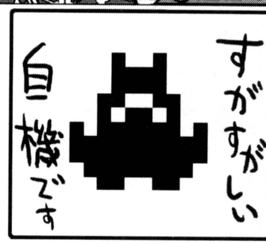
PSG音源を駆使しまくった独特の哀調ただようオープニングテーマ。波長を微妙にずらした疑似エコーのBGMをバックに、圧倒的なスピードで展開される空中戦は、FCでは「ザナック」まで味わえなかった、まさに超高速の快感！　ほとんど使い途がなさそうだった「倍寸スプライト」まで、しっかりボスキャラに利用するなど、ハードの機能をしょっぱなから使い切った感すらあります。

それは逆に言えば、高い潜在能力を秘めたFCに対する、SGの当初からの苦しい側面を浮き彫りにしてもいるわけですが、いずれにせよこのSG版「スタージャッカー」、はっきり言ってオリジナルのアーケード版よりも、画像表現で劣りはするものの、ゲームとしては遥かに面白くまとまっており、うっかりこれをプレイしてしまって、運悪く（？）セガ信者になってしまったという人が、当時けっこう多かったのも頷けます。

マニアうっとり、一般人さっぱり

最初期のSGは、このほか「ボーダーライン」「Nサブ」「サファリハンティング（トランキライザーガン！）」などの自社のアーケードからの移植を盛んに行いました。それらは「ギャラクシアン」や「パックマン」など、FC陣営の錚々たるラインナップに比べると、一般人にはあまりピンとこない「ただのマイナーゲーム」でしたが、マニアにとっては逆に感涙ものだったというところが、なかなか業の深いところでありました。

ところでマニアの方は、このソフトにタイトル画面が異なる二つのバージョンがあるのをご存じかな？

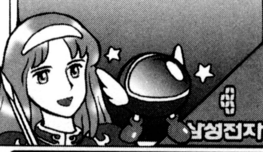


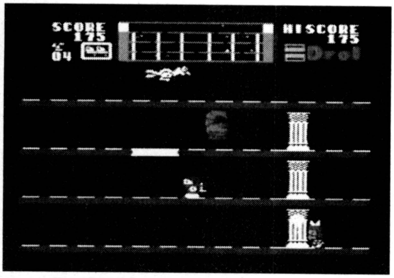


残機が後ろに連凧のようにくっついているのが新鮮でした。スピードはホントに速いです。



強烈な味わいの洋ゲー
ドロール
やったねドロール！キミこそ明日のヒーローだ！





わりと見た瞬間からけだるさが漂ってます。これは味わい深いとしか言いようがありません。

昔日本が危なかったころ、どう見てもマトモとは思えないナチスドイツや、絶対戦争に弱そうなイタリアと手を組んだみたいに、どうも世の中そういう同志が手を結ぶのは常のようでして、ファミコンに押されて居場所がないSGと、内容にクセがありすぎて日本上陸ができない海外のゲームメーカーが手を組むというのは、案外当然のなりゆきだったのかもしれません。

ショボいSGに移植された妙な海外ゲームというのは、なんかもう「枯木も山のにぎわい」みたいな寂寞とした感がありますが、しかしそのおかげで、ジャリ目当ての「ハットリ君」とか「六三四の剣」とかの腑抜けたゲームが氾濫していたあの暗黒の時代に、SGでは味のある数々の「洋ゲー」が楽しめたのです。

「ヒーロー」や「ピットフォール2」、中でもこの「ドロール」は、「SG洋ゲーシリーズ」中、特にその強烈な洋テイストで印象に残っている一本です。

このドロール、一応子供を助けて冒険しちゃう、よくいる二等身のファンシー系ロボが主人公のゲームなんですが、パッケージにアメリカン特濃テイストで描かれた箱絵はどう見ても「子供を襲う恐怖の殺人ロボ」。間違ってもソフトの売り上げには貢献しそうにない…というか営業妨害みたいなイカス仕上がり。

普通FCとかなら、日本向けにちょちょっとかわいいアニメ絵かなんかにアレンジするところを、そのまま通しちゃうあたり、当時の現場の「いいやぁ、どうせこんなもん売れねえんだからよぉ」という潔い姿勢がひしひしと伝わってくるようです。



恐怖のピッピッピ弾

同様のけだるさが漂う説明書によれば、こいつの武器は「カラフルでとてもキレイなピッピッピ弾」だそうで、こんないい加減な名前の武器で殺されたらとても成仏できそうになく、全面クリア時のかなり脱力なメッセージ（「やったねドロール、キミこそ明日のヒーローだ…」）もイイ感じです。

はてしなくループして耳にこびりつく安いポップス調のBGM、「ピッピッピ～♪おいらロボットピッピッピ～♪（筆者が勝手に作詞）」、なぜか異様になめらかに振り向くドロールの動き、そしてぬる～いゲーム展開と、内容の味わい深さも格別で、FCに一通り熱中してちょっと醒めつつあった筆者に、なにかゲームのモンドな部分を教えてくれた一品です。



あの頃君は若かった ガールズガーデン

才能の片鱗が見える!? 知られざる天才たちの萌芽！



何事も始まりというものがありまして、今をときめくクリエイターも、昔はあっと驚くような仕事に携わっていたというのはよく聞かれる話であります。実はSG時代のソフトというのは、まさにそうしたビッグネームの黎明期、知られざる萌芽の数々でもあるのでした。「チャンピオンボクシング」とか。…しかしまあ、かの「タイタニック」のキャメロン監督は「殺人魚・フライングキラー」の話を蒸し返すと怒りだすらしいので、筆者もあまり余計なことは書かないようにしますが、本作は、ソニックで有名なNさんの携わった一品として、なかなかキラリと光るものを持った佳作に仕上がっています。



当時ＳＧを持ってる女の子がいたのか疑問でしたが、良く考えたら本誌編集部員（女）がそうでした。

無理してるよ！セガ！

当時セガでは、どうも「女性ユーザーをゲットすればイケる！」という思惑があったらしく（「取らぬ狸の…」「溺れる者は…」などの言葉がなぜか耳をかすめます）、セガではかなり異色なファンシー路線を狙って作られたこのソフト、大好きな男の子のハートを射止めるために、イタズラな小熊さんを避けながら、野に咲く花々を集めるという、思いっきり20年前の「りぼん」みたいな恥ずかしい設定にもかかわらず、SGのメロメロな性能を精いっぱい使いきったセンスの良さで、ゲームとしては実にしっかりまとまっています。特にボーナスステージでの、さりげない倍寸スプライトの使い方のうまさにはうならされます。ここらへん、後に「ソニック2」でも低解像度モードを巧みに活かして3Dボーナスシーンを表現していたNさんの面目躍如と言ったところでしょうか。



しかしこの頃のセガは、女性であろうがなかろうが、さらに言うと面白かろうがなかろうが、とにかく誰も買ってくれなかった時代でして、実際このゲームを手にして喜んだのは、なりふり構わないセガの恥態を楽しもうというマニア共だけでした。

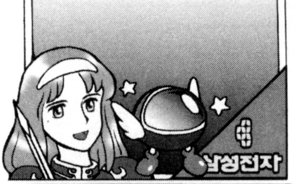
特に、「女性向け、可愛らしく、でもセガらしく硬派」あたりを目指して、もう完全に何を描いたらいいのか見失っている凄まじいパッケージアートは、闇の波動すら感じさせる強烈さで今も語り草です。

まあどんな形にしろ、本作は結局SG時代の1ページを飾ったわけですから、これはこれで十分に意義のあることと言えますね（ヤバくなってきた話を無難にまとめようとする筆者の意図を感じる人がいるかも知れませんが、気にしないでください）。



デューク東郷が人助け ゴルゴ13

なぜあなたがココに？ 意図不明のデタラメ版権シリーズ





とにかくもうパッとしなかったSG時代ですが、「版権ものの知名度でシェア拡大！」みたいなことも、一応考えられたみたいで、実際いくつかその手のゲームも作られました。

本作は電源を入れると、おなじみゴルゴが「……」の表情でプレイヤーを出迎えてくれるイカスSTGです。

SGのパレットの都合上、どうも肝臓を悪くしたような顔色ですが、孤独な暗殺者稼業では、なかなか病院に行くヒマもないのかも知れません。ところでご存知の通り、ゴルゴの職業は暗殺者でありまして、毎回「ドウッ」とかいって悪党の眉間に風穴が開くのが楽しいわけですが、これは家庭用ゲームの主人公の行動としては相当マズいのもまた事実です。

じゃあそんな版権取ってくるなよというもっともなツッコミはさておき、このゲームもそこらへんを微妙にアレンジした「走る列車の窓を狙撃して乗客を救う」という、かなり健全（かつ苦しい）設定になってます。一体あの冷酷なゴルゴが、いつのまに人助けなんぞをするようになってしまったのでしょう。あの細い目で善行を積んでも似合わないと思うのですが、肝臓を悪くして人生観が変わったのでしょうか。だいたい車で列車と併走して狙撃してる間に、運転はどうやってるんでしょう、足でハンドル握っているんでしょうかゴル「ドウッ」（風穴が開く音）。

ダンプ松本ってのもあったなあ…

結局このゴルゴが、当時のどういうシェアを獲得できたのか、それはまったく謎ですが、（原作者のさいとうたかを先生が、このゲーム内容でどう納得したのかはもっと謎です）、当時のセガは版権をどうやってビジネスに結びつけていくのか、そのノウハウが確立できていなかったらしく、取れるならなんでも、と妙な版権を取得しては、それでむしろ市場の混乱を深めているような感がありました。なにしろ思い出すだけでほかにも「オーガス」「芹沢名人」「007」に「岡本綾子」という（最後の2本は伝説のツクダオリジナル）一貫性のカケラもないバラバラぶりで、こっちが途方にくれてしまいます。

もっとも、その後もMDでマイケルを吠えさせたり、サターンで安室のパンチラをポリゴンにしたりするのを見る限り、今もやっぱりノウハウは確立していないのかもしれませんが。



コレ、手前の車から身を乗り出して、向こうの電車の窓を撃ってます。手が攣りそうです。



特別学習まんが
MASTER SYSTEM II
世界にはばたくマスターシステム
全国バカゲー協会あいせん
さくとえ★ゾルゲはやお
マーク III 特集いかがですか？
さてここからは特別編!!
「世界にはばたくマスターシステム」をお送りいたします。
弥生さん
ビドニ君
日本ではマーク III とメガドラにはさまれて目立たなかったマスターシステム。
ビジュアルショック サウンドショック スピードショック
実は海外では意外と健闘ぶりを見せていたのです。
その活躍の場は全世界にまたがり、
CANADA
KOREA
ヨーロッパや韓国・ブラジル中南米と…
EUROPA
MEXICO
要はドサ回りだネ♥
有名どころでは「ストライダー」「大魔界村」「ソニック」などで
PRESS START BUTTON
© 1992 SEGA
メガドラを買えないビンボーな外国人のため
日本では未発売のソフトも移植されています。
……とにかく日本ではメガドラの時代になってもも、海外のマスターシステムは元気でした
ちゃ


ギギギそんな中でも がんばっていたのが おとなり韓国です。
テレコンパック
そうそう
基本的にメガドラの 廉価移植ソフトの多かった 諸外国とは異なり
韓国オリジナルのソフトを どかすか作ってたんですね
しかも舞台がファンタジーなのにBGMがもうず～～っと「アリラン」のミョーなブロックくずしとかブキミな二頭身の恐竜がソウル市内を走り回るミューティングとかすげぇスパ
日韓友好
ギリギリ
タイトルがいっぱいです。
「興味深い」
それをさらにゲームギアの in1カートリッジに しちゃったりしてもう～
さらにほっていたらいつの間にやら「●リオ」やら「●トII」やら勝手に移植してくれちゃったり 逆に、MSXでマスターシステムが
遊でるようになってたり メガアダプタ使わないでいきなりメガドラ対応になったROMまであって
もう韓国サイコー!!
ケンチャナヨ～～!!
※ケンチャナヨ(いいじゃん別に)
…多少の問題は はらみつつも、今も 世界のどこかで 元気に活躍してる (かもしれない)
ぼくらのマスターシステムに 栄光あれ!!
アルコギ～
おしまい
最初っからアレックス君がはいってるゾ!!



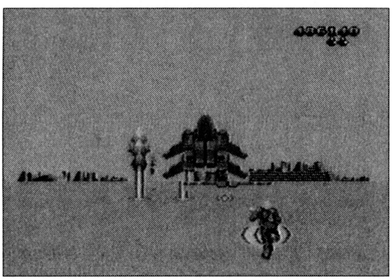
メガネがないと画面も見えない！
スペースハリアー3D
どう聞いてもテンポの狂ったオープニングで泣け！ 知られざる兄弟





さてこっからはマークⅢです。マークⅢ版「スペハリ」と言えば、「角張ったドラゴン」で有名な、キャラクター総書き換えの超絶移植ですが、これはなんと、本家アーケードでもやらなかった「3D」対応の、知られざる続編であります。

当時なぜだか任天堂もセガも、あの目に悪そうな「液晶シャッター式立体ゲーム」を流行らそうとしておりまして、自社では一本だけで手を引いた賢明な任天堂に比べ、セガは「ザクソン」「アウトラン」などの往年の名作を次々と毒牙…じゃない「楽しい立体ゲーム」にしていました。この「スペハリ3D」も、立体メガネを持っていないと画面すら見られないので（ボタン一発で3D解除なんていうナマヌルイ仕様は採用していません、裏技を知らない限り画面はずーっとブレたまんま）。マイナーの地位に甘んじていますが、中身は相当ガンバっています。



写真ではわかりませんが、メガネがないとホントにブレてます。プレイは不可ですかね…。

3Dでなければ傑作！

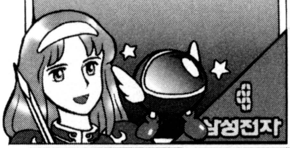
グラフィッカーがセンスよかったのでしょう。クールなアレンジを加えられた独特の世界観は、通称「サイバースペハリ」と呼ばれるカッコよさで、うっかりすると本家よりイカス演出が続出してます（特に一面ボスのメカドラゴン「バイロス」！）。目まぐるしく変化する世界の美しさを、ぜひ堪能して下さい。

また特筆すべきはFM音源をバリバリに使った強烈なBGMで、当時のアーケードを代表するHiro師匠のオリジナル版を、同じく家庭用機を代表するBO氏が、様々に展開していくのですからたまりません。正直言うとBO氏の音楽というのは、いっつもちょっと調子っぱずれなんですが、その独特のケレンが、Hiro師匠のスカしたセンス（好きなこと書いてるなあ）と真っ向からぶつかりあって、最高にスリリングです。裏技でサウンドテストもありますので、ぜひまとめて聞いてみて下さい。

ちなみに問題の裏技を書いておきますが、まず根性で、ネームエントリーができるくらい点を稼いで下さい。後は2コンで「THREE」「SOUND」などと入力します（文字は見えませんが、かまわず入力して下さい）実は秋葉では、なにしろメガネなしに買っても画面が見られないので、いまだにこのソフトが大量に余っている所があるのですが、この記事で在庫がハケてくれることを筆者は祈って止みません。楽しいよ。3Dでさえなければ。



ソニック以前のマスコット
アレックスキッド・ザ・ロストスターズ
「アイム・ザ・ミラクルボール」キミのことは忘れない！ アレックス君フォーエバー！！





「スタコラスタコラ、スタコラサッサ」…そんな軽快かつ適当なテーマソングが、今も耳から離れない。マリオに対抗して作られ、あっという間に忘れ去られたセガのイメージキャラクター第一弾「アレックスキッド」。本作はそんな彼の主演第三作目にあたるゲームです。

思えば第一作「ミラクルワールド」において鳴り物入りのデビューを果たし、一生懸命「世界のマリオ」に追いつこうと頑張っていましたアレックス君でしたが、世界を目指すわりに「特技はじゃんけん。好物はにぎり飯(メシ)」などと、基本設定が思いっきりアジアンローカルで、どうもパッとしませんでした。続く「BMXトライアル」では、いきなり企画ものとカップリングを余儀なくされ、アーケードからの移植となる本作に至っては、実は作ってる途中まで「○○ゴンボール」だったんだけど、版権とれなかったから結局彼が代役に…なんていうあんまりなウワサまでありますが、とにかくアレックス君、そんな逆境を跳ね返すように、シリーズ随一の頑張りを見せています。

内容的にはシンプルな横スクロールACTですが、マリオとの差別化を図ろうとするあまり、欲張りすぎてかえって遊びづらいところもあった一作目からすると、「優しい」作りにまとまっています。当時のセガを特徴づける、独特の濃厚な色使いと、FM音源の金属的な響きが「これぞゴールドカートリッジ」な、ゴージャスさを醸し出していてマニア大喜びです。実はこのころ、マークIIIの時代そのものが終わろうとしていたのですが、そんな事情を知ってか知らずか、最後のご奉公にはげむアレックス君の姿には涙が止まりません。

今も心にアレックス

その後、MDの「天空魔城」、そして海外マスターシステム版「シノビワールド」（日本未発売）を最後に主演作も途絶えた彼は、「ソニック」の登場と共に、とうとうセガの歴史から「いなかったこと」にされてしまったわけですが、実は筆者のような古くからのマニアにとって、あのクールでナマイキな「ソニック」には、未だにどうもピンと来ません。何をやっても今一つパッとせず、周囲のマニアの懸命なフォローによって、どうにか頑張っている、どんくさいアレックス君こそが、案外今もセガのイメージキャラクターに適任ではないかと思ったりもするのですが、皆さんどう思いますか？



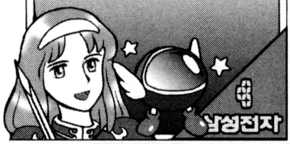
彼はこの頃、自分がソニックにマスコットの座を奪われるなど思ってもいなかったでしょう。

MD版にせまる出来！

SAGAIA

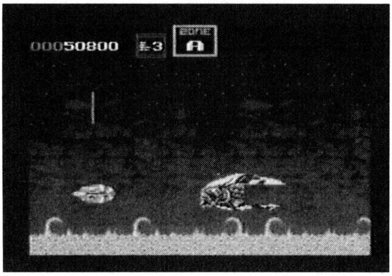
よくぞここまで移植した！ 海外マスターシステムの心意気！





不況だ何だと言いながらも、日本は世界一の金持ちだと思います。2、3年に一回モデルチェンジするゲーム機をその都度買えるような家庭は、世界中にそうありません。というわけで、日本ではMDの登場で消滅したマスターシステムの市場は、その後も海外でしばらく元気に独自に進化していたのでした。

手慣れたハードを、存分に使いこなした後期海外版ソフトの数々は「ゴールデンアックス」「ソニック」など傑作も多く、この海外版ダライアスII「サガイア」も人気の高い一本です。



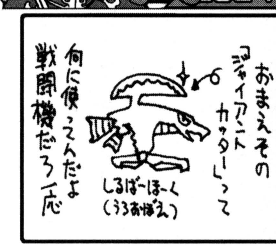
ボスもコロナも頑張って再現されているだけに、下のプロミネンスのしょぼさが目立ちます。

うわあーラスターーしてるよおお！

このゲーム、MD版では当初6メガだったのが、ヤマトが入り切らず結局初の8メガソフトになったりして、移植の困難なゲームという印象が強かったのですが、マスターシステムでも、乏しいスペックながらMD版と張り合うガンバリを見せています。

なによりビビるのが一面の背景、なんと業務用と同じく炎がラスターでユラユラしてるのです。キャラ単位で再現しているとはいえ、Z80の処理速度から考えたら相当な出血大サービスと言えるでしょう。

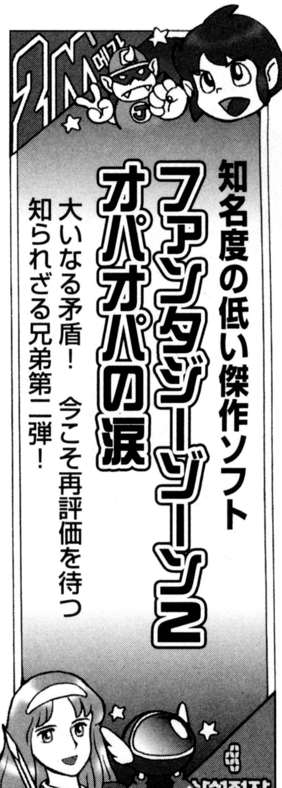
肝心のゲーム性でも、上手に1画面にアレンジしてあるので、確かに忠実2画面だけど、余りにもミミっちいMD版よりよほど好感が持てます（実寸で見たけりゃ拡大して見ろ、死ぬけど。というムチャなサターン版は論外）。有名な「お魚ボス」を背景として処理したのもナイス選択で、かなり迫力のあるサイズを再現しています。なんとMD版にも出てこない寄生ボス「キラーヒジア」（逆さに読もう）がちゃんと出てくるのもエライ。ステージ数はかなりカットされているけど、キモは押さえているので物足りなさを感じることはあまりないでしょう。



このゲーム、PCエンジンやMD、後にサターンにも移植されたおなじみ人気作で、筆者なんぞはとうとう基盤まで購入してしまったバカモノですが、未だにその手軽さから、一番好きなのは、作り手の優しさと誠意が伝わってくる、このマスターシステムバージョンです。

当時、おこづかいを貯めてこの「サガイア」を買ったブラジルや韓国のケナゲな子供達は、親の金でMDを買わせたあげく、手抜きと悪意のカタマリみたいな「おそ松くん」にノタうち回ったであろう日本のクソガキよりも、きっと千倍も幸せだったに違いありません。

知名度の低い傑作ソフト
ファンタジーゾーン2 オパオパの涙
大いなる矛盾！ 今こそ再評価を待つ 知られざる兄弟第二弾！





「ファンタジーゾーン」は、業務用と家庭用がリンケージし、平行して開発されたソフトと言われており、マークⅢ版も驚異的な完成度で知られています。その続編である本作も、期待を裏切らない大傑作です。

前作で革新的だった「お買い物システム」などを継承しつつ、「ワープによるステージ探索」「隠しアイテム」などの家庭で長く遊ぶためのアレンジを上手に加えたゲーム内容は、今見ても実によくまとまっています。

特に、マスターシステムの機能をギリギリまで使いきった鮮やかなグラフィックは、後にサン電子がメガドラで出した「スーパーファンタジーゾーン」よりも、センスにおいて上回っているとさえ言える卓抜したもので、FM音源を駆使したポップなBGMと合わせて、セガ8ビット時代の最高傑作の一本であるのは間違いないでしょう。

しかし、世間的に見るならば、この「オパオパの涙」の知名度はゼロに等しく、正当な評価をされているとも思えません。筆者はここにセガの家庭用ゲーム機と、ユーザーが抱える根本的な闇を感じずにいられません。

セガユーザーのジレンマ

実はアーケードにおいて、「ファンタジーゾーン」のようなビデオゲームは、セガにとって一種「苦手分野」でありました。「モナコGP」の昔から、どちらかと言えば大型筐体モノで商売を進めてきたセガは、どこか単価の小さいビデオゲームを（意図はせずとも）軽んじるような風潮があり、それは悲しいことに、セガの信奉者であるマークⅢのユーザーにも、深いところで伝染していたように思えるのです。

実際、本作のようなオリジナルの良作を、率先して盛り上げていこうという姿勢がセガには欠けていました。それは「一時権利をサン電子に譲ってしまったらしい」などのウラ話からもうかがえます。そしてユーザーである我々も、この頃、本作のような堅実な作品には見向きもせず、マークⅢの性能を明らかにオーバーした無茶な移植作ばかりに声援を送っていた事実を忘れるべきではないでしょう。

サターンの時代に至るまで無理めな「大型タイトルの移植ばかりで、オリジナルの定番モノが弱い」と繰り返し言われながらも、いまだにセガがそうした境地を拓けずにいる原因の一つには、実はセガユーザー自身が、心の底ではそんなものは欲してはいない、という矛盾がないでしょうか。



見比べてみるとわかりますが、ＦＣ版（１作目）と比較したら雲泥の差です。驚異の出来。



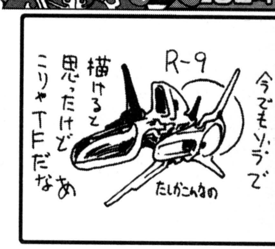
8ビットのメンツをかけた戦い R-TYPE

我八地ニ根ザシ、地ヲ育ミ、地ニ還ル者。

1988年、マスターシステムの最末期。MD登場までの六ヶ月間を筆者は「失われた豊饒」と呼んでいます。このわずかな間に「イース」「アレスタ」などハードの性能を使いこなした素晴らしいゲームが続出したこの時期こそ、セガ8ビットの絶頂期でした。しかしこれらは正当に評価される機会も持たぬまま、MDの登場とともに歴史の波に押し流されてしまいました。

今こそ語りましょう。マスターシステムが見せた最後の意地と、その輝きを。当時彗星のように登場し、「打倒FC」というセガのお株を奪う勢いだったのはNECのPCエンジンでした。究極の8ビットマシンは何であったかという問いがあれば、諸説あるでしょうが、筆者はおそらくこれを選ぶでしょう。16ビット機と最後まで互角にわたりあった歴史的名機の一つであるPCエンジンが、業界に挑むキラーソフトとして携えて来たのが、まぎれもなくこの「R-TYPE」だったのです。

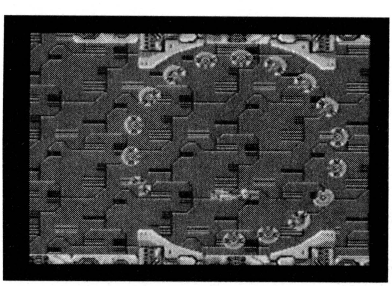
マスターシステム最後の戦いの相手は、もはやFCではなく、この驚異の新型マシンでした。今となっては単にラインナップの一本にすぎない本作ですが、この時期セガがあえてこれを出すということ、それは8ビットのメンツをかけた、まさに最後の勝負だったのです。



語リ伝ヘヨ。我嘗テ此処ニアリキ。

移植担当は「アレスタ」のコンパイル。考えうる最強の布陣に、我々マニアも固唾を飲んで勝負を見守っていました。常識的に考えれば勝てる相手ではありません。しかしコンパイルは、オリジナルステージの追加やグラフィックのアレンジなど、非力なマスターシステムのスペックを補うためのあらゆる工夫で、勝てない勝負を、なんとか引き分けにまで持ち込もうと最後まで素晴らしい頑張りを見せてくれました。オリジナルより綺麗な二面の背景に泣かないヤツは男じゃないと言われたものです。時に88年10月1日。MD登場の、わずか四週間前のことでした。

結局「いいソフトがそろう頃、肝心のハードがなくなる」というのはセガの体質になり、今でもサターンの登場で「エイリアンソルジャー」の完成度が落ちたり、DCのおかげで4メガ拡張RAMが打ち止めになったことを嘆く人が多かったりするわけですが、「最期の美しさ」という点では、やはりマスターシステムの時代が一番だったと、今も筆者は信じています。


少し苦しいところもなきにしもあらずですが、移植に際しての気合の入りっぷりは見事です。

さあ見てあきれろ!

国内、海外、教育用まで、
前代未聞のソフト一覧!

G-1307 阿修羅
G-1308 忍者ザ・ニンジャ
G-1309 ハイスクール!奇面組
G-1310 スペースハリアー
G-1312 アストロウォーリアー
G-1313 グレートゴルフ
G-1314 ダブルターゲット・シンシアの眠り
G-1315 ロレッタの肖像
G-1316 スーパーワンダーボーイ
G-1317 グレートバレーボール
G-1318 スケバン刑事II少女鉄仮面伝説
G-1319 ロッキー
G-1320 グレートバスケットボール
G-1321 グレートフットボール
G-1322 エンデューロレーサー
G-1323 ザ・プロ野球ペナントレース
G-1324 魔界列伝
G-1325 赤い光弾ジリオン
G-1326 アウトラン(FM音源対応)
G-1327 ワールドサッカー
G-1328 あんみつ姫
G-1329 ファンタジーゾーンII・オパオパの涙
(これ以降ほぼFM音源対応)
G-1330 BMXトライアル・アレックスキッド
G-1331 覇邪の封印
G-1332 マスターズゴルフ
G-1334 どきどきペンギンランド宇宙大冒険
G-1335 ナスカ'88
G-1336 ザクソン3D
G-1337 麻雀戦国時代 (FM非対応)
G-1338 SDI
G-1339 エイリアンシンドローム
G-1340 アフターバーナー
(これ以降黒カートリッジ)
G-1341 ファンタシースター
G-1342 ファミリーゲームズ
G-1343 オパオパ
G-1344 トライフォーメーション・ジリオンII
G-1345 メイズウォーカー(3D対応)
G-1346 スーパーワンダーボーイ
・モンスターワールド
G-1347 アレックスキッド・ザ・ロストスターズ
G-1348 ギャラクティックプロテクター
G-1349 スペースハリアー3D
(3D対応、なぜか白カートリッジ)
G-1351 ブレードイーグル(3D対応)
G-1352 アレスタ
G-1353 SHINOBI忍
G-1354 星をさがして…
G-1355 天才バカボン
G-1356 キャプテンシルバー
G-1357 スーパーレーシング
G-1358 剣聖伝
G-1359 め組レスキュー
G-1360 サンダーブレード
G-1361 ロードオブソード
G-1362 ファイナルバブルボブル
G-1363 魔王ゴルベリアス
G-1364 R-TYPE

C-58 ヒーロー
C-59 チャンピオンアイスホッケー
C-60 ハングオンII

C-61 ボンジャック
C-62 チャンピオンスキー
C-63 ガルケーブ
C-64 C-SO!
C-65 忍者プリンセス
C-66 スーパータンク
C-67 チャンピオン剣道
C-69 ワンダーボーイ
C-71 チャンピオンビリヤード
C-72 ザ・ブラックオニキス

オセロマルチビジョン・カートリッジリスト

OM-G001 Qバート
OM-G002 ガズラー
OM-G003 スペースマウンテン
OM-G004 三人麻雀
OM-G005 チャレンジダービー
OM-G006 岡本綾子のマッチプレイゴルフ
OM-G007 スペースアーマー
OM-G008 007 James Bond

教育用ソフト・リスト

E-101 ミュージック
E-102 グラフィック
E-103 中学必修英単語(中1)
E-104 中学必修英作文(中1)
E-105 中学必修英文法(中1)
E-106 楽しい算数(小4上)
E-107 化学 元素記号マスター
E-108 日本史年表
E-109 世界史年表
E-110 中学必修英単語(中2)
E-111 中学必修英作文(中2)
E-112 中学必修英文法 (中2)
E-113 楽しい算数(小4下)
E-114 楽しい算数(小5下)
E-115 楽しい算数(小6下)
E-116 楽しい算数(小5下)
E-117 楽しい算数(小6下)
E-119 占いエンゼルキューティー(電波系)

BASICカートリッジ

B-30 ベーシック LEVEL A
B-40 ベーシック LEVEL B
B-41 ベーシック SK-III
B-50 ホームベーシック
B-51 ホームベーシック LEVEL IIB

マーク3カートリッジ

G-1301 ファンタジーゾーン
G-1302 極悪同盟ダンプ松本
G-1303 北斗の拳
G-1304 ザ・サーキット
G-1305 アクションファイター
G-1306 アレックスキッドのミラクルワールド

SG-1000 カートリッジリスト

G-1001 ボーダーライン
G-1002 サファリハンティング
G-1003 N-サブ
G-1004 麻雀
G-1005 チャンピオンゴルフ
G-1006 芹沢八段の詰将棋
G-1007 コンゴボンゴ
G-1008 ヤマト
G-1009 チャンピオンテニス
G-1010 スタージャッカー
G-1011 チャンピオンベースボール
G-1012 シンドバットミステリー
G-1014 ゴルゴ13
G-1015 オーガス
G-1017 モナコGP
G-1018 セガ フリッパー
G-1019 ポップフレーマー
G-1020 パッカー
G-1022 セガ・ギャラガ
G-1023 スペーススラローム
G-1026 ジッピーレース
G-1027 パチンコ
G-1028 エクセリオン
G-1029 パチンコII
G-1030 ホーム麻雀
G-1031 ロードランナー
G-1032 サファリレース
G-1033 チャンピオンボクシング
G-1034 チャンピオンサッカー
G-1035 ハッスルチューミー
G-1036 フリッキー
G-1037 ガールズガーデン
G-1038 ザクソン
G-1039 チャンピオンプロレス
G-1040 GPワールド

G-1041 コナミの新入社員とおる君
G-1042 コナミのハイパースポーツ
G-1043 スターフォース
G-1044 オセロ
G-1045 スペースインベーダー
G-1046 ザ・キャッスル
G-1315 ロレッタの肖像

SG-1000 マイカードリスト

C-46 ドラゴンワン
C-47 ズーム909
C-48 チョップリフター
C-49 ピットフォール2
C-50 どきどきペンギンランド
C-51 ドロール
C-52 チャックンポップ
C-53 バンクパニック
C-54 ロックンボルト
C-55 エレベーターアクション
C-56 倉庫番
C-57 チャンピオンシップロードランナー4

7009. Shinobi
7011. Thunder Blade
7012. Double Dragon
7013. Kenseiden
7014. California Games
7015. Rambo III
7016. Lord of the Sword
7017. Golvellius: Valley of Doom
7018. Altered Beast（獣王記）
7019. Reggie Jackson Baseball
7020. Walter Payton Football
7021. Casino Games
7022. Rastan （by Taito）
7023. Vigilante
7024. Time Soldiers
7025. Basketball Nightmare
7026. Wonderboy III-The Dragon's Trap
7027. Cloud Master（中華大仙）
7028. Tennis Ace
7029. Dynamite Dux
7030. Dead Angle
7031. Scramble Spirits
7032. Psycho Fox（こんなところにカケフくん）
7033. Battle Out Run
7034. Assault City（control pad version）
7035. Slap Shot
7036. Double Hawk
7037. Running Battle
7038. Chase HQ
7039. Operation Wolf
7040. Assault City（light phaser version）
7041. Aerial Assault
7042. E-Swat
7043. Super Monaco GP
7044. Alex Kidd in Shinobi World
7045. Gain Ground
7048. Submarine Attack
7049. Jungle Fighter
7050. The Cyber Shinobi
7052. Micheal Jackson's Moonwalker
7053. Mickey Mouse: Castle of Illusion
7054. Ace of Aces
7055. Ghouls 'n Ghosts（大魔界村）
7056. Forgotten Worlds
7057. Dick Tracy
7062. Joe Montana Football
7063. James "Buster" Doulgas Knockout Boxing
7064. Pat Riley Basketball （prototype only!）
7065. Spiderman
7066. Psychic World
7067. Dynamite Duke
7069. Sega Chess
7070. Tom and Jerry
7072. Donald Duck: The Lucky Dime Caper
7073. Bonanza Bros.
7074. Laser Ghost
7075. Alien Storm
7076. Sonic the Hedgehog
7077. Bubble Bobble
7078. Sagaia
7079. Special Criminal Investigation
7080. Space Harrier（Australian/European version?）

7100. Wimbledon
7101. Ninja Gaiden
7102. Air Rescue
7103. World Tournament Golf
7106. Tecmo World Cup '93
7107. Master of Darkness

5053. World Grand Prix
5054. Black Belt
5055. Action Fighter
5056. Pro Wrestling
5057. Great Golf
5058. Great Football
5059. Great Soccer
5060. Sports Pad Football
5061. Great Baseball
5062. Great Ice Hockey（日本ではプレゼント景品）
5064. Rambo: First Blood Part II
5065. Ghostbusters
5066. The Ninja
5067. Alex Kidd in Miracle World
5068. Wonder Boy
5069. Astro Warrior
5070. Great Volleyball
5071. Great Basketball
5072. Shooting Gallery
5073. Quartet（ダブルターゲット）
5074. Gangster Town
5075. Zillion
5077. Enduro Racer
5078. Kung Fu Kid（魔界列伝）
5080. World Grand Prix
5081. Secret Command（foreign version of Rambo）
5084. World Cup Italia '90

5100. Aztec Adventure（ナスカ88）
5102. Global Defense（SDI）
5103. Parlour Games
5105. Zillion II: Tri-Formation
5106. Rescue Mission
5108. Fantasy Zone: The Maze（オパオパ）
5109. Power Strike（アレスタ）
5110. Shanghai
5111. Alf
5114. World Games
5116. Alex Kidd: High Tech World（あんみつ姫）
5117. Captain Silver
5118. Wanted
5119. Summer Games
5120. Columns
5121. Paperboy
5122. Putt & Putter
5123. Dragon Crystal

55xx 海外メガバックアップ付きカートリッジ

5500. Monopoly
5501. Penguin Land

6xxx The Combo Cartridge（こういう2in1タイプのカートリッジもあった）

n/a. Hang On/Astro Warrior
n/a. Hang On/Safari Hunt
6003. Marksman Shooting/Trap Shooting
6081. Astro Warrior/Pit Pot

7xxx 海外2メガカートリッジ

7001. Space Harrier
7002. Rocky
7003. Out Run
7004. Fantasy Zone II
7005. Alex Kidd: The Lost Stars
7006. Alien Syndrome
7007. Wonderboy in Monster Land
7008. Captain Silver（1メガのUS版の強化版・カナダなど）

G-1365 スポーツパッドサッカー（スポーツパッド対応・FM非対応）
G-1366 孔雀王
G-1367 熱球甲子園
G-1369 ダブルドラゴン
G-1370 イース
G-1371 超音戦士ボーグマン
G-1373 ボンバーレイド
1989.02.045,5002MSHT,FM

サリオ製シルバーカートリッジ・リスト（ありがとうサリオ）

001 アルゴスの十字剣
002 ソロモンの鍵・王女リヒタの涙

マーク3・マイカードリスト

C-501 テディボーイブルース
C-502 ハングオン
C-503 アストロフラッシュ
C-504 グレートサッカー
C-505 グレートベースボール
C-506 サテライト7（そよかぜ号はこちら）
C-507 不思議のお城ピットポット
C-508 F-16ファイティングファルコン
C-510 青春スキャンダル
C-511 コミカルマシンガンジョー
C-512 ゴーストハウス
C-514 スパイVS.スパイ
C-515 グレートテニス
C-519 ウッディポップ・新人類のブロックくずし（パドル対応）

海外編

4xxx The Sega Card

4001. My Hero
4002. Ghost House
4003. Teddy Boy
4004. Transbot
4005. F-16 Fighting Falcon
4007. Super Tennis
4010. Spy vs. Spy

43xx Parker Brothers（サードパーティ）

4350. Where in the World is Carmen Sandiego?
4360. King's Quest
4370. Montezuma's Revenge

45xx The Sega Cartridge

4501. My Hero（青春スキャンダル）
4502. Ghost House
4503. Teddy Boy
4504. Transbot
4507. Super Tennis

4580. Hang On
4581. F-16 Fighter
4583. Spy vs. Spy
4584. Bank Panic

5001-5004 The Sega Card（大容量のがあるらしい）

5001. Rampage
5002. Cyborg Hunter
5003. Bomber Raid
5004. Galaxy Force

5xxx（5051+）海外1メガカートリッジ

5051. Choplifter
5052. Fantasy Zone

27035. The New Zealand Story
27039. Speedball 2
27041. George Foreman's KO Boxing
27043. Alien 3
27046. James Bond 007: The Duel
27050. Superman: The Man of Steel
27051. Andre Agassi Tennis
27054. WWF Wrestlemania Steel Cage Challenge
27056. Krusty's Super Fun House
27059. Super Off Road
27060. Wolfchild
27064. Robocop 3
27068. Cool Spot
27069. Jungle Book
27070. PGA Tour Golf
27074. Cosmic Spacehead
27079. Dragon: The Bruce Lee Star
27082. The Smurfs

29xxx　サードパーティ製4メガカートリッジ

29001. Galaxy Force
29003. Heroes of the Lance
29004. Chuck Rock
29005. Strider 2
29008. Trivial Pursuit
29009. Pit Fighter
29010. Desert Strike
29013. James Pond 2- Robocod
29014. Star Wars
29015. Winter Olympics
29016. The Incredible Hulk
29019. Chuck Rock 2
29021. Mortal Kombat
29022. RoboCop vs. The Terminator

3010xx-0160　サードパーティ製カートリッジ（テンゲン）

301026-0160. Rampart
301030-0160. Ms. Pacman
301040-0160. Klax
301045-0160. PGA Tour Golf

その他

27030-05. Olympic Gold '92

9022. Donald Duck: Deep Duck Trouble
9023. Asterix and the Secret Mission
9024. Power Strike II
9025. Buggy Run
9026. Streets of Rage 2
9027. Aladdin
9028. Masters of Combat
9029. Ecco the Dolphin
9030. Jurassic Park
9031. Daffy Duck in Hollywood
9032. Asterix and the Great Rescue
9034. Sonic the Hedgehog Spinball

95xx　海外4メガバックアップ付きカートリッジ

9500. Phantasy Star
9501. Ultima IV

25xxx　サードパーティ製1メガカートリッジ

25003. Cyborg Hunter
25006. Gauntlet
25007. Impossible Mission
25009. Speedball
25010. Pacmania
25014. Sensible Soccer

27xxx　サードパーティ製2メガカートリッジ

27005. Rampage
27006. Bomber Raid
27007. RC Grand Prix
27008. Indiana Jones and The Last Crusade
27009. Fire & Forget II
27010. Back to the Future 2
27012. Xenon 2
27013. Flintstones
27014. Populous
27015. World Class Leaderboard
27016. Out Run Europa
27017. Super Kick Off
27019. Shadow of the Beast
27020. Back to the Future 3
27022. Prince of Persia
27023. Super Space Invaders
27024. Marble Madness
27025. Terminator 2: Judgement Day
27026. Predator 2
27030. Super Smash TV
27031. The Simpsons: Bart vs. The Space Mutants
27032. Arcade Smash Hits

7108. Lemmings
7111. Taz-Mania
7112. Batman Returns
7115. Wimbledon 2
7116. Renegade
7117. Rainbow Islands
7120. The Ottifants
7122. Desert Speedtrap
7123. Dr Robotnik's Mean Bean Machine

75xx　海外2メガ・バックアップつきカートリッジ

7500. Miracle Warriors（破邪の封印）
7501. Y's: The Vanished Omens
7502. Golfamania
7505. Golden Axe Warrior
7506. The Flash

8xxx　海外3D対応カートリッジ

8001. Missile Defense 3-D
8002. Zaxxon 3-D
8003. Maze Hunter 3-D
8004. Space Harrier 3-D
8005. Blade Eagle 3-D
8006. Poseiden Wars 3-D
8007. Out Run 3-D
8008. Maze Hunter 3-D II（多分存在しないとのこと）
9006. Line of Fire（これもおそらく）

9xxx　海外4メガ版カートリッジ

9001. After Burner
9002. R-Type
9003. Spellcaster（孔雀王）
9004. Golden Axe
9005. Strider
9006. Line of Fire (compatible with 3-D glasses)
9007. Mercs
9008. Asterix
9009. Shadow Dancer
9010. Space Gun
9011. Super Monaco GP 2 (with Ayrton Senna)
9012. Wonder Boy in Monster World
9013. GP Rider
9014. Mickey Mouse: Land of Illusion
9015. Sonic the Hedgehog 2
9019. Streets of Rag
9021. Sonic the Hedgehog Chaos

韓国オリジナルソフトは、タイトルがそもそも読めなかったのでリストアップを断念しました（涙）。
またこの海外版リストはアメリカ圏に集中しているため、ブラジルなどで、カプコン許諾版のストリートファイター2が存在するなどの情報に関してはフォローしきれていません。

このリスト、ならびに本文の記事作成にあたっては、
杢琴館（紫未紀（miki_m@tsp.ne.jp）、フーラル（fuuraru@aol.com））さん、
セガマーク3掲示板（http://www.lucky.org/mk4/user/druaga.html）のみなさん（特に「よねだだだ」さん「て」さん。お世話になりました）。
SMS-ZONE（http://www.emucamp.com/smszone/gamelist.html）のみなさん、
ヴァフィヨーン団の原さん（http://member.nifty.ne.jp/VFD/）、
そして他にもオールドセガを愛する数多くの方々の、多大なるご協力を得ることができました。
あらためて感謝いたします。（ゾルゲ市蔵）

頭脳労働にすべてを捧げる!

疾走! 魔法大作戦

第3回『ファイアーエムブレム 聖戦の系譜』

「キャラが死んでも復活はナシ」(すんごい厳しい条件ならできるんだけど)というツライSRPG「ファイアーエムブレム」。24人の使用キャラの中から、あえて魔法使い6人のみに絞ってクリアを目指す魔法プレイをお届けしよう!

今回の戦場である「ファイアーエムブレム」といえば、ユニット=キャラクター。つまり、登場するユニットの種類と数は決まっているし、たいてい死んだらそれっきり。一体誰がこんな辛いソフトで、あえて人数減らして(しかも魔法使いオンリー)クリアしようなんて考えるだろうか。でも、そこにチャレンジしてこそ、魔法に身も心も捧げた人間の鏡なのだ!

今回お送りする序章~5章では、6人の魔法使いが登場する。攻撃系のアゼル(序章~)、ディアドラ(1~2章)、レヴィン(2章~)、ティルテュ(3章~)。回復系のエーディン(1章~)とクロード(3章~)というわけだ。あとの18人? 全員城の中で待機かなァ。キャラ名の後ろの表記は登場する章なのだが、これを見てわかることは、「序章から1章の中盤まで魔法使いはアゼルだけ、しかも回復役ナシ」という現実。一人か…ははは。ま、きっとなんとかなるだろう。じゃ、さっそく戦場に出ようか、アゼル君!!

剣より重い「炎の魔導書」

簡単に予想はつくのだけれど、この作戦で最もキツイのは序盤(何か前回もこんな展開だったような気がするが…)。そもそも合計で6人使えるといっても、攻撃の主力になるのはアゼルとレヴィンの2人だけ。ディアドラは途中でいなくなるし、ティルテュは登場が遅すぎて育ちにくい。そのため、いかにアゼル、レヴィンの2人を育て上げ、ドーピングアイテム(パラメータを上げるリングなど)をつけ、押し寄せる敵を燃やし切り刻むかがポイントなのだ。

そのアゼルを序章でさっそく1人戦場に送りこんだのだが、多勢に無勢。当たり前だが、この時点で総勢9名いるはずの仲間を1人も出さずに、2回殴られたら昇天するアゼルだけで正面から対抗しようというのが無理なのだ。攻撃しても死、逃げても死。

ここでの敵は、ガニ股歩きでいかにも鈍重な相手なんだけれど…。どおおおおしてキミは、重い斧を持ったヤツラの攻撃がかわせないのかね、アゼル君。

武器に重量という概念がある本作では、重い武器を持っていると回避率が下がってしまう。アゼルの武器は炎の魔導書…つまり、本なのだが、どうもこれが不可解な材質でできているらしい。その重量ときたら、なんと「ほそみの剣」の12倍! 剣12本分の重さの本、ってねぇ。何で作ればそんな重い本ができあがるのか、誰か納得の行く説明してくれよ…。

一事が万事この調子なので、一発攻撃をくらったら、すぐに教会や城で回復。敵の攻撃範囲に入ら

条件・使用できるユニット

マージ、サンダーマージ、ウィンドマージ(マージナイト)、プリースト(ハイプリースト)、バード、シャーマン(セイジ)。剣と魔法が両方使えるが剣主体である、トルバトール、プリンセスは不可。

・敵を誘導するためのオトリとしたり、本拠地などの城を落とされないための守備として、他のユニットを使用するのは可。

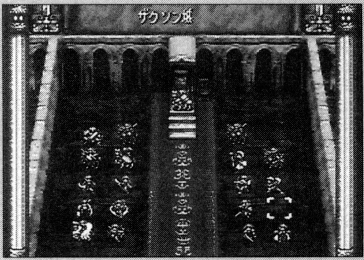
ファイアーエムブレム聖戦の系譜

メーカー：任天堂　価格：7,500円
1996年5月14日発売

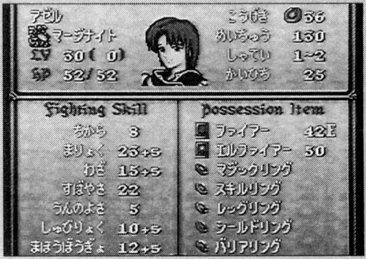
「ファイアーエムブレム」といえば、SRPGの金字塔として名高いシリーズ。96年に発売された最新作「聖戦の系譜」では、前作までのキャラクター＝ユニットという考え方をさらに進化させ、キャラクター同士で子供が作れる、親子二代の長編大作に仕上がった。

誰と誰を結婚させるかで、子供の持つ「スキル」（キャラクター個人が持つ必殺技のようなもの）が変わってくるため、少しでも優秀な子供を作ろうと、プレイヤーが仲人するのも本作の醍醐味。どんな子供にするかで難易度も大きく変わる。

簡単にストーリーを紹介すると…。主人公は、隣国の公女が攫われたために軍を出動させるのだが、それが発端となって長い戦いに巻き込まれる。途中、親友エルトシャンを殺し、妻を奪われ、親友でもある義弟と妹を失いながらも戦い続け、最後は謀殺されるという、結構暗目のストーリー。しかし主人公シグルドは、お人好しなだけで気づいたらこうなっていた…というような、案外マヌケな人物でもある。



ホントはこんなに仲間がいるんだけど、皆さんお城でお茶でも飲んでるようです。



リングをじゃらじゃらつけてドーピングしたアゼル君の雄姿。顔に似合わず強いです。

ないように、あっちにうろうろうろこっちにうろうろの連続で、リセット回数は14回を数えるまでに。

途中、中立ユニットとしてアゼルの兄ちゃん（アルヴィス）が戦場に視察にやってきた。中立なので、コンピュータが勝手に動かしては炎の最強魔法「ファラフレイム」を使って敵をバタバタ倒してくれる。さすが兄ちゃん、弟思いだね！（たかがザコ相手に大人げないとも言うが）。え？　中立ユニットを利用するのはズルくないかって？　いやいや魔法は魔法だからまったく問題ナシ。

アルヴィス「ところで、弟のアゼルが君の軍に加わっていると聞いたが本当なのか」
シグルド「すみません。黙って来たようですが追い返せなかった」

いやですわお兄様、アゼル君を追い返すなんて…。だって戦闘要員は彼だけなんですもの。

1章ですでに50人斬り

無事に序章をクリアできたアゼルの前に立ちはだかるのは、イザークの王女アイラ。彼女は「流星剣」という、「5連続攻撃」するスキルを持っているのだ。か弱いアゼルがそんなものくらった日には瞬殺だし、かといって彼が避けるとも思えない。くうっ、これがレヴィンだったら対等に渡り合って殺してさしあげるのに…。

本来魔法使いでないキャラは、さくっと死んでもらうのが手っ取り早いのだが、アゼルが非力なうちは仕方がない。タダ飯食らいだが仲間にする方向で行こう。

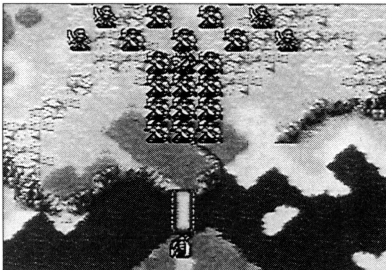
そんな複雑な心境のままアイラ



そうめったには見られない１枚。ホリンは一度も戦場に出ないまま終わりました。

を仲間にした直後、アゼルのファイアーに聞きなれぬ効果音が発生！　こ、これは50人以上殺すと発生する「必殺」!!　うーん、まだゲームが始まって1章と半分くらいなんだけど、もうそんなに殺したのねアゼル君。しかもHPは、すでに生粋の騎士である主人公シグルドよりも高いじゃないか。よしよし。

その後、待望の回復役エーディンが仲間に。これでアゼルの体力をあまり気にしなくてもいいもんね…と思ったのだが甘かった。彼女はまだ、隣接するキャラクターしか回復できないので、彼女の方が敵の的になってしまうのだ。非力っぷりはアゼルの比じゃないので、前線に出せない。すると回復ができない。でも回復しないとアゼルが辛い。…ちっとも楽になってないよーっ!!


対決！　レヴィンＶＳオーガヒルの海賊。全員倒しましたよ、彼一人で。

軽い魔導書は剣3本分

続く2章が始まった直後、本城の中の闘技場にてアゼル君がレベルアップに励んでいた。闘技場最後の相手は、クリアすると仲間になるホリン（通常は主戦力となるほどの強力キャラ）。別に仲間にする気はなかったんだけど、アゼル君が勝っちゃったんだからしょうがない。ウデ一本で食べている生粋の戦士を、のほほんとした魔法使いの公子様が焼きつくす様はなかなか爽快。

「お前の戦いには気迫がこもっていた。何か信じるもののために戦っているのだろう」

ええもちろん、魔法の力を心の底から信じてますとも。

そしてこれまた待望の、主戦力その２（レヴィン）が仲間に！　彼はアゼルと違って、非常に優秀なパラメータと魔法を持っているのだ。レヴィンの風の魔法は、炎に比べて魔導書が軽い（軽いといっても「ほそみの剣」3本分というのは、やはり納得がいかないが）。敵の攻撃をスイスイ避けてくれるので、育てるのに手がかからなくていいねぇ。

途中、敵方の傭兵であるベオウルフを仲間にできたんだけど…体力バカの傭兵に払う金なぞないわ。しかも1章のアイラの時とは違って、今やアゼル君はバリア、スキル、マジックの3種のリングをつけ、クラスチェンジも済ませたレベル22の立派な魔法使い。対するベオウルフはレベル9。ってことでアゼルの必殺ファイアー一発で焼殺。合掌。

最強の魔法使いを作れ！

そろそろ魔法使い様ご一行も充実し、純粋にマップ攻略は楽になってきたのを待ち構えたかのように立ちはだかる壁。それはカップリング。

6章からの子供世代で能力の高い魔法使いは、フュリーの息子セティと、ティルテュの息子アーサー。どっちにレヴィンの持つ「フォルセティ」という超協力魔法を継承させるかがポイントなのだが、世間の王道と、くっつきやすさから言うとセティになる。

ところが、私の緻密な計算と魔法への愛情が導き出した結論は、「フォルセティはアーサーに持たせた方が有利」というもの。6章から登場する上、馬に乗るため行動範囲が広いアーサーの方が、多少魔力は低くても、結果的に活躍する場が多くなるのだ。そんなわ


戦いの合間につかの間の休息。このカップル育成の苦労は並大抵じゃなかったです。

疾走！魔法大作戦

けで、カップリングは、アゼル×フュリー、レヴィン×ティルテュ、クロード×エーディンに決定。人間関係的にもストーリー的にもほとんど無関係のカップルを誕生させようとしているんだけど、優秀な子孫のためには、キャラの恋愛感情なんて無視だもんね、無視。

けれどそんな無謀なカップルはさすがに成立しにくくなっている。しかもこのプレイでは、アゼルとレヴィン以外ロクに育ってないので、前線で一緒に隣同士にさせられないのだ。そんなことをしたら隣りの女の子が瞬殺される。特に苦労したのがアゼルとフュリー。フュリーは魔法使いではないので、敵に遭わないよう、しかもアゼルの近くにいなければいけない。…だから矛盾してるって、それは！

キリキリ言いながらも3章をクリア。え？　エルトシャン？　えーとね、通りすがりにレヴィンがナマス切りにしたのがそうだったかも。

ティルフィングは闇の中へ

「風の聖戦士は、世界を暖かい方向へ導くのが役目。決して戦うことが使命ではありません」

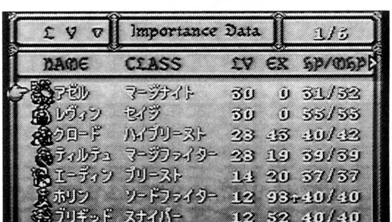
…なんていう、ありがたーいお言葉と共に「フォルセティ」を母から貰ったレヴィン。でもすでにレヴィンは100人近く殺した立派な殺戮者なのよね。ちょっと遅かったみたいです、お母様。

さて、いよいよ戦いは最終決戦へ。

「シグルド様、東から騎士が一人逃げてきます」

実はこの騎士っていうのはシグルドの父ちゃんで、家に伝わる「ティルフィング」という剣を渡すために単騎逃亡してきたのだ。

さて、先程レヴィンが貰ったばかりの「フォルセティ」は、アゼルの兄アルヴィスが持っていた「ファラフレイム」やこの「ティルフィング」などと同じ、「神器」と呼ばれる伝説の武器の一つ。これらの武器の強さの一つに、パラメータへのドーピング効果がある。そのため「フォルセティ」を装備したレヴィンに、そんじょそこらの敵の攻撃なんか当たらなくなり、敵のど真ん中に行っても、だーれも攻撃してくれなくなってしまった。



親世代のキャラ一覧。ティルテュとクロードをレベル30にできなかったのが残念。

そんなわけで、意外と敵の清掃作業に手間取っていたら、父ちゃんを救うことができず、「ティルフィング」の行方は闇の中へ。これで6章から登場する第2の主人公、シグルドの息子セリスは、主人公のクセに神器を持っていないという、世にも情けないキャラになることが確定してしまった。親子して飾り物になることが決定だね、これで。でもいいよ、それ魔法じゃないんだもーん。

そしてこの章が終われば親世代の物語は終了。さっきちらっと戦績を見たら、「アゼル279勝27敗」「レヴィン100勝1敗」とか書いてあった（最終的な物ではないが）。やったぞ我らの魔法軍団！　この輝かしい戦績はフツーに見られるもんじゃないっ。

でも彼らは戦勝に沸く首都で、アルヴィスの騙し討ちにあってほぼ全滅する…んだよなあ。ちくしょう、せっかくここまで育てたアゼルとレヴィンを返せーっ。…涙を拭いて、アーサー、セティの活躍に期待。

見てろよアルヴィス！　親たちの恨みつらみをこめて、いずれアーサーがミンチにしてくれるわ!!

＜次号予告＞

さて次回。通った後には草木一本残らないというウワサの、アーサー、セティの鉄砲玉コンビが、伝説の武器を持ちそこなったマヌケなお供のセリスを連れて、ユグドラルの大地を駆ける！

親子二代の恨みを、今こそ晴らすことができるのか!?

乞うご期待!!



本紙記事の人気ランキング一挙公開！

ついに2ケタの大台に乗った本誌。それを記念して、今までの歴史をランキングで振り返ってみよう！

ユーゲー10号記念企画

◇「出張！　読者コーナー」って感じの企画ページですが、10号記念ということで、しばしお付き合いくださいね〜。

　さて、本誌も制作開始から考えると丸3年。その長い時間本誌がツブれもせずに発行し続けられたのも、すべて読者の皆さんのおかげです。

◆そのとおり。今回、改めてすべてのアンケートハガキをひっくり返し、集計をし直してみたんだけど、よくこんなにハガキを投函してくれるもんだと、思わず目頭が熱くなりそうだったよな。

◇その数なんと3000通近く！　…ってことは、50円切手が15万円分？　ええええっ!?　ゲーセンで1500回ゲームができますよ。

◆そういう数え方をするな、バカ者。

◇まあでも、それだけ「切手代を払ってでもハガキを出す」って思ってくださる方が多いということなんですよね。ホントに嬉しい限りです。毎号必ず送ってくださる方は、編集部でもお名前を覚えてしまって、「○○さんからのハガキ、まだ来ないね〜」なんて話してるんですよ。

◆ま、そんな皆さんのご意見をこちらへんでどどーんと集計してみよう、というのがこの企画の趣旨なわけで。

◇まずはなんといっても、今まで門外不出だった、「人気記事ランキング」です。号によってハガキの数が違ったり（1号だけは他の号の倍くらいあります）、項目の少ない号は一つに集中するという傾向があったりするので、公平というわけじゃないんですけれどね。一応の目安にして楽しんでもらえればと思います。

◆自分の気に入った記事が入ってるかとか、ほかの読者さんはどんなのが好きなのかとか、いろいろ見えてくると思うんだけど。

◇各号ごとのランキングや当時の思い出、そして、平均年令など読者さんの基礎データも一緒に掲載してあります。

◆いや〜ホント、3年って長いようで短いよね。2号を作ってたのなんて、つい昨日のような気がするのにさ。

◇歳をとると、時間の流れを早く感じるようになりますしね。

　それでは、次のページからはどどーんとランキングです。どうぞ!!

ユーゲー10号 記念企画

ユーズド・ゲームズ vol.1～9人気記事ランキング

1	今こそファミコン ディスクシステム（1号）	「なぜ今頃、ディスクシステムを!?」という、もっとも本誌のコンセプトを体現したような特集が共感を呼んだよう。「バレーボール」の画面写真撮影が大変苦労したことを覚えてます。
2	美食倶楽部 バカゲー専科（1号）	この後、本誌一番の人気連載になった1号の第2特集。まさか、単行本が出ることになるなんて想像もしていませんでした。もちろん、その担当になるなんてこともですが。
3	500円で1ヵ月遊べるRPG（1号）	その紹介ソフト数の多さは1号ならでは。版形が大きかったので1ページ記事でもボリュームがありました。あんなに贅沢なページの使い方は、今ではとてもできません。
4	手を出すな！　キワモノ全開 ハード＆ソフト（5号）	この世界を愛する方からは否定的、まったく知らなかった方からは肯定的な評価と、見事に意見がまっぷたつに割れた特集。
5	WELCOME TO PC ENGINE WORLD（6号）	メガドライバーに比べて「濃さが足りない！」と言われるPCエンジニア待望の特集。ただ、やっぱり内容が薄いと言う声も…。
6	奇作豊作！ バカゲーコレクション（7号）	ついにバカゲーが1特集に。トップを飾る「小公子セディ」は、1つのソフトとしては本誌最高の得票数を記録しました。
7	中古ソフト問題を考える 第2弾（8号）	盛大な反響で、並み居る特集を抜いて8号の人気ナンバー1に。こんな結果になるとは、誰も予想していませんでした。
8	ハードの悲劇（1号）	「ハードの悲劇」も、最初は周辺機器が対象でしたね。「パワーグローブ」の実物を初めて見た時は「正気か…」と思いました。
9	スーパー32X特集（3号）	後にCDリストでサイトロンさんにご協力頂いたところ、「メガタワーの写真を提供したのがウチにいますよ」という偶然が。
10	プレミアソフト探検隊（1号）	この当時はまだ「プレミア」という現象が一般的ではなく、驚きを持って迎え入れられていました。最初は人気あったんですよ…。
11	漆黒の宇宙に広がる赤色夢幻世界！（8号）	VBに対する、せつなくも愛のこもった記事に、多くの読者さんが涙したようです。
12	高橋名人インタビュー（9号）	みんなの憧れ高橋名人。やはり今でも16連射は健在か…と感涙にむせぶインタビュー。
13	中古ソフト販売をめぐる業界の主張（7号）	本誌の読者さんが、現在の中古ソフト問題に関心を寄せていることがわかる得票数です。
14	美食倶楽部バカゲー専科（3号）	「ファーストサムライ」は、「100円で買った」と友人から勧められたものでした。
15	誰も知らないソフトを秘かに楽しむ（2号）	秋葉原で行ったアンケートがツラかったです。世間の風の冷たさを感じました。
16	愛さえあればだいじょーぶ（8号）	あるゲームの台詞などが散りばめられているんですが、呆れられてるのかあまり指摘されません。
17	充実！　中古ゲームライフ（3号）	部屋の大改造に、大量の買い出し。もっとも肉体労働と制作費を要求された特集でした。
18	小公子セディ（7号）	原稿とは別のところで苦労させられた、思い出の一品。世の中何があるかわかりません。
19	ゲームキオスク（仮）誌上体験版（4号）	この頃の仮名は「ゲームキオスク」。度重なる延期に、ハラハラしたのも懐かしいです。
20	秘境に眠る化石ハード（5号）／制作者インタビュー　鋼鉄帝国（5号）／セガの怒られゲー（8号）	

1号 存在自体が貴重と言われた創刊号

今では手に入らない幻の号。伝説の「まずい魚」や、アリやカエルの写真をカラーで持っている人はぜひ大事にしてほしいですね。

編集長を除いて全員がアルバイト、しかもうち二人は学業とのカケモチ。お世辞にも綺麗とはいえない編集部で、ゲームの話に花が咲く様子は、誰が見ても大学のサークルでしかありませんでした。でも、一番のびのびと制作できた時期でした。だから、2号があんなに遅れたのかもしれませんが。

1号人気ベスト10

1	今こそファミコンディスクシステム
2	美食倶楽部バカゲー専科
3	500円で1ヵ月遊べるRPG
4	ハードの悲劇
5	プレミアソフト探検隊
6	中古は本当に悪なのか？
7	レンタヒーロー
8	東方見文録
9	今月の一本
10	マインドシーカー

2号 96年に秋と冬はなかったみたい!?

1号の後に3冊の攻略本を手がけたため、発行されたのは7ヶ月後。おまけにサイズも変わった読者さん泣かせの1冊でした。その分というのも変ですが、編集部員の数も多く、内容は充実していると思います。

ちなみに、この号の制作途中で会社が引っ越し。狭くてもささやかでも、みんなでアットホームに…という雰囲気は残念ながら消えてしまいました。じゃあ昔のビルに戻るか、と言われるとイヤなんですが。

2号人気ベスト10

1	美食倶楽部バカゲー専科
2	ハードの悲劇拡張版
3	誰も知らないソフトを秘かに楽しむ
4	中古ゲーム検証企画
5	プレミアソフト探検隊
6	今月の一本
7	1ドットに賭けた青春が甦る！
8	愛さえあればだいじょーぶ
9	フリーマーケット探訪記
10	マグナブラバン～遍歴の勇者～

3号 編集部員がさっくり減少

編集部3人体制の危機！ その中での肉体労働はなかなか過酷でした。理想のゲーム環境のために店を奔走し、部屋を改造し、コレクターをはじめとするインタビューなども多く、おまけに「ショップ探訪記」は群馬の山奥と茨城の海沿いという、素晴らしい立地。特集で使うための、夜逃げのような荷物を車に積んでいる場面を社長に目撃され、あわてて言い訳したという出来事もありました。「社長！ 仕事ッス、これは!!」

3号人気ベスト10

1	スーパー32X特集
2	美食倶楽部バカゲー専科
3	充実！ 中古ゲームライフ
4	愛さえあればだいじょーぶ
5	理想のゲーム環境を作ろう
6	1タイトル10ページ特集 ストリートファイターII
7	中古ゲームコレクターの甘美な生活
8	あのシリーズの一作目ってどんなゲームだった？
9	今月の一本
10	プレミアソフト探検隊

4号 表紙もロゴもリニューアル！

3号で「3人…」とか言っていたバチがあたったのか、4号ではいきなり2人に！ 132ページをかっきり半分に割って、「左はアナタ、右は私」という潔いまでの担当割りで始まった仕事でした。もう一度やれと言われてもたぶん無理です。

小松崎氏の表紙にリニューアルした号でもありますが、実はこの案に大反対していた張本人が、今では表紙キャッチの制作者になってしまっています。洗脳です。

4号人気ベスト10

1 ゲームキオスク（仮）誌上体験版
2 脱線！ チョー大作主義
3 WELCOME TO MEGADRIVE WORLD
4 山下章氏インタビュー
5 美食倶楽部バカゲー専科
6 パソゲーより愛をこめて
7 愛さえあればだいじょーぶ
8 イース
9 1タイトル8ページ特集 セプテントリオン
10 ディーヴァ

5号 謎の宇宙人がハートを直撃！

2号で人気のあったソフトの制作者の方々と、連絡が取れたために決まった「制作者インタビュー」。インタビューを、京王プラザホテルなんてところに設定してしまったため、余計な緊張を味わうことになってしまいました。以後、そんなステキなところでは、インタビューしていません。

表紙の3人のコスプレをして、本誌の販促を秋葉原でやろうか、という冗談のような話もありました。

5号人気ベスト10

1 手を出すな！ キワモノ全開ハード&ソフト
2 制作者インタビュー特集
3 秘境に眠る化石ハード
4 制作者インタビュー 鋼鉄帝国
5 WELCOME TO MSX WORLD
6 愛さえあればだいじょーぶ
7 トンデモゲームソフト大行進！
8 美食倶楽部バカゲー専科
9 ＲＰＧ特集
10 ダークキングダム

6号 開いてビックリ カラーがない！

経費削減のため、残念ながらカラーページが消えてしまった6号。この号では、「とにかく、表紙以外モノクロね」ということしか頭になかったため、出来上がった見本を見てびっくり。そこには、素人が撮った写真のため、よけいにどんよりと不吉感漂う「ショップ探訪記」がありました。

以降、表2表3（ショップ探訪記のあったところ）だけはカラーにしよう、ということになったのです。

6号人気ベスト10

1 WELCOME TO PC ENGINE WORLD
2 名もなきゲームたちとの邂逅
3 ニンテンドウパワーがやってきた！
4 アドベンチャーゲーム特集
5 美食倶楽部バカゲー専科
6 愛さえあればだいじょーぶ
7 攻略本＆音楽ＣＤリスト
8 めくるめくゲーム音楽の世界
9 パネルでポン
10 ハードの悲劇

7号 これは果たしてゲーム誌なのか!?

「斬り捨て御免」とバカゲーと新世代機。何ともミョーな取り合わせの号でした。この号から「ナイスゲームズ」「美食倶楽部バカゲー専科」が生まれていくわけです。

インタビューは斎藤智晴氏。ライターさんと共に待つ間、いったいあのゲームを作った方はどんな風貌なのかと、勝手な憶測を交わしていました。最有力案としては「地味なグレーのスーツに七三分け」というもの。実際は…7号の写真を見てくださいね。

8号 吹き荒れる中古ソフト問題

大方の予想を裏切った、「中古ソフト問題を考える」のトップ独走に、編集部一同驚きを隠せなかったのを覚えています。本当にたくさんのお便りを頂きました。

「セガの怒られゲー」「疾走! 魔法大作戦」と、「バカゲー」に続くような、新たな切り口を提唱したのも8号です。おかげ様でどちらも予想以上の人気ぶりでした。そういった意味では、予想外の連続だった号かもしれません。

7号人気ベスト10

1	奇作豊作! バカゲーコレクション
2	中古ソフト販売をめぐる業界の主張
3	小公子セディ
4	愛さえあればだいじょーぶ
5	新世代機ソフト見参!
6	魂を賭けた戦場へようこそ
7	ゴルゴ13
8	ハードの悲劇
9	バツ&テリー〜魔境の鉄人レース
10	私の懐ゲー

8号人気ベスト10

1	中古ソフト問題を考える 第2弾
2	漆黒の宇宙に広がる赤色夢幻世界!
3	愛さえあればだいじょーぶ
4	セガの怒られゲー
5	疾走! 魔法大作戦
6	制作者インタビュー パネルでポン
7	制作者インタビュー ソル;モナージュ
8	さよならバーチャルボーイ
9	美食倶楽部バカゲー専科
10	あなたの街の中古ゲームショップIN日本橋

9号 名人の人気未だ衰えず!!

編集部のミスで、「キャラバンシューティング特集」全体の、アンケート用の番号がついていなかった9号。おそらく、かなり上位に来ていたと思います。

8号で原稿を落とした「星をみるひと」攻略記事ですが、新しい協力者を得られて、ようやくこの号で掲載できました。肩の荷が下りたと、ほっとした気分です。気合いの入ったカッコよさげなページが気に入ってますが、勘違いされそうで怖いかもしれません。

9号人気ベスト10

1	高橋名人インタビュー
2	美食倶楽部バカゲー専科
3	疾走! 魔法大作戦
4	スーファミ救出作戦! 名作の千年王国
5	1タイトル8ページ特集 星をみるひと
6	いつもポケットに天然色
7	愛さえあればだいじょーぶ
8	キャラバンジェネレーション
9	今月の一本
10	中古ソフト問題を考える

ユーゲー読者 基礎データ

下は10歳から上は45歳まで！ あくまでもアンケート葉書を送ってくださった方のみでの集計ですが、本誌は意外と幅広い層の読者さんに支えられていることがわかります。
平均年齢は21～24歳と、号を重ねるほどに年齢があがっていっています。つまり、1号からの読者さんが、順調に歳をとってるということで…。新規の読者さんはあまりいらっしゃらないのでしょうか。ちょっと気になるところです。
女性読者の割合は、ほぼ10～20％で安定。実は、女性の平均年齢の方が男性より3、4歳高いという不思議な現象が起きています。

オマケのユーゲー1～9号ソフト人気ランキング

1. 小公子セディ
2. レンタヒーロー
3. マグナブラバン～遍歴の勇者
4. 東方見文録
5. パネルでポン
6. ダークキングダム
7. マインドシーカー
8. グランヒストリア～幻史世界記～
9. ヘラクレスの栄光シリーズ
10. ゴルゴ13
11. イース
12. ムーンクリスタル
13. サージカルストライク
14. 鋼鉄帝国
15. バツ&テリー～魔境の鉄人レース
16. ディーヴァ
17. バーチャルLAB
18. スウィートホーム
19. 海腹川背
20. いただきストリート2

ユーゲー読者基礎データいろいろ

号数	男	女	平均年齢	最低年齢	最高年齢
1号	88.9%	11.1%	20.9歳	11歳	42歳
2号	86.6%	13.4%	20.6歳	11歳	44歳
3号	88.4%	11.6%	21.5歳	11歳	45歳
4号	86.6%	13.4%	21.6歳	11歳	38歳
5号	81.0%	19.0%	22.5歳	10歳	45歳
6号	76.0%	24.0%	23.6歳	12歳	42歳
7号	79.8%	20.2%	22.5歳	14歳	36歳
8号	80.4%	19.6%	22.8歳	13歳	45歳
9号	87.9%	12.1%	24.4歳	13歳	38歳

◇というわけで6ページに渡ってお贈りしてきました記念企画、いかがでしたか？
◆こういう原稿を書いてみると、編集部でも思い出が走馬灯のようにめぐるよね。
◇ライターさんに逃げられたとか、社員旅行で迷子になったとか、締切間際に代理で原稿を書かされたとか、夜中に停電になったとか…ホントに色々ありましたよね。
◆取り上げたソフトの制作者の方から連絡が来るのも嬉しいし、「もっとこうしたらいいと思う」というご意見もありがたい。
◇否定的なご意見でも、本誌を嫌いで言ってるんじゃないですよ、なんて添え書きがありますし。
◆それもこれも、すべて本誌を愛してやまずにいてくれる読者さんあってだけれどね。
◇次に「20号記念企画」をやるのは…2001年の8月ですね！
◆次の10号分も、濃くて熱い本誌らしい内容をお送りしたいと思うよ。
◇それでは皆様、これからも本誌をどうぞ宜しくお願いしますね！

ファミコン漫画特集

うなれ！ファミコン戦士たち

男の誇りと地球の存亡を賭けた熱き戦いの数々！

ファミコンに命を燃やした少年たちの物語

「コロコロコミック」「コミックボンボン」の2大若年誌を筆頭に、ゲーマーたちを熱くさせたファミコンマンガ。破天荒ながらも読者の心をつかんだ作品群の魅力とは？

ファミコンマンガ その登場と衰退

現在ではゲームコミックといえば、ゲームの設定をそのまま用いたオリジナルストーリーの作品を指すが、ファミコンが全盛期だった十数年前は、まだゲーム自体のキャラクター性が薄かったため、「ゲーマー」そのものを主人公とした物語が多かった。主に小学生を大きな読者層に持つ若年誌で展開されていたそれらの作品を、本誌では「ファミコンマンガ」と定義している。その先駆けとなった作品は、ご存知「ゲームセンターあらし」である。

「あらし」は78年より「コロコロコミック」誌上に登場し、一大ブームを築いた作品だ。年代的にはファミコン発売以前の作品だが、後の「ファミコンマンガ」に与えた本作の影響は計り知れない。内容についての説明は省略するが、この作品が好評を博した要因は想像に難くない。学校で禁止されていた「ゲームセンター」が堂々と表題で使われ、しかも主人公は業務用ゲームが上手かった。劣等生であることをものともせず、ゲームの腕を磨くことだけに心を砕くという生き様。

うなれ! ファミコン戦士たち

「ゲームにハマル」という軟弱な言葉に嫌悪感を覚える。その昔、テレビゲームとは「燃える」ものであり、「戦い」であり、そしてそれが「ロマン」ではなかったのか。本特集では、ゲームがまだ「熱い」時代に描かれた「ファミコンマンガ」の数々を紹介する。そこにある「たかがゲーム」に命を燃やす少年たちの姿は、必ずや当時の「熱き思い」をよみがえらせることだろう!

大人が眉をしかめる物に大きく興味を持つ子供にとって、「あらし」がヒーローになったのは当然であった。また、ゲーム専門誌がなかった時代に、作中で攻略法や裏技めいた情報を載せていた事も人気のポイントだった。

　その後時代がファミコンブームを迎えるとともに、若年誌では早速「ファミコンマンガ」が登場する。既に「あらし」によって、ゲームマンガにおける基本パターンが確立されており、ほとんどの作品がそれを踏襲して描かれている。例えば主人公の性格は猪突猛進型でアクション系ゲームが得意だったり、相棒はコンピューターに詳しく、解説役を担ったり（俗に言う「メガネくん」）、そして、登場する悪物は世界征服を企てる大物で、そいつらをなぜかゲーム勝負でやっつけてしまうという構成である。

　作中の攻略要素も図解で説明するなど、ゲーム専門誌に引けを取らぬ工夫が凝らされていた。中には大ウソを書いてガッカリさせられるケースも多かったようだが…。

　いつの頃からか、これらファミコンマンガは姿を消してしまった。かつて「あらし」の作者である「すがやみつる」氏は、連載終了の理由について、「ゲーム自体がストーリー性を持ち始め、そこに別の物語を持ち込むのが難しくなった」という発言をしている。ファミコンマンガも同様の理由だろう。他にも要因として、世にあるほとんどのゲームで適切なバランスが取られるようになった事も考えられる。「ゲームの上手い主人公」の存在価値がなくなってしまったわけだ。

　本特集ではそんな「時代の申し子」ともいえる諸作品を紹介している。その時代だからこそ楽しめた作品と言ってしまえばそれまでだが、熱い魂は感じ取れるハズだ。



一時代を築いた「ゲームセンターあらし」。プレイステーションでゲーム化進行中とか。

迷いはない。ゲームが好きだから！

ファミコンロッキー （小学館）

作者●あさいもとゆき

ファミっ子のみんなが熱く燃えた伝説のゲーム漫画「ファミコンロッキー」。今こそ、T名人も真っ青な50連打の神髄をここに語ろう。

うなれ必殺50連打！

「ファミコンロッキー」とはファミコンブームの絶頂期に小学生のバイブル「コロコロコミック」にて連載されていた熱きゲーム漫画だ。主人公のロッキーが並み居るライバルたちとゲームで戦う、一言で言えばファミコン版「ゲームセンターあらし」。超巨大なコントローラーや、「ファミプロ」（ゲームで生活を立て、しかも高収入）が登場し、やたら露出度の高い女キャラたちが花を添える。そして当時誰もが憧れ、小学校で物議をかもし出した「50連打」に、いろんな意味で驚異の裏技たち…。

そう、あの当時はまさに裏技が大ブームだった。各ゲーム雑誌もメインはウルテク＆裏技たち。そんなご時世に、ひょっとしたらできるんじゃないかな？ もしくは絶対無理じゃん？ 的な裏技が多数登場する、「ファミコン」の爆発的なブームが生み出した驚異のゲーム漫画を紹介していこう。



CHARACTER

轟 勇気

（とどろきゆうき）



当時の小学生は高橋名人を神と崇め、己の連射力に磨きをかけ続けていた。とにかく連射、何が何でも連射、連射が遅い奴は人じゃないとされていた時代（誇張）。

そこに驚異の「50連打」を引っ下げあらわれた少年。その名を「轟 勇気」、自称「ファミコンロッキー」。最初はファミコンをまるでやったことのない拳法道場の息子として登場する彼だが、些細なことでファミコンチャンプの芸夢遊一郎（第一話登場）とゲーム対決をすることとなり、得意の拳法とゲーム攻略を組み合わせた「ゲーム拳」なる、ただひたすらに連射するだけの拳法を開発し、その後はファミコンチャンプとしての地位を不動のものにしていく。

ゲーム拳の特徴はなんと言っても「50連打」に代表される、恥じらいのかけらもない超連射力。しかも両手で連射。「操作は？」と言う疑問を読者に抱かせない力技だ！



ロッキーの親友でライバル、ゲーム業界一の芸夢財閥の御曹司、芸夢遊一郎。全国ファミコンチャンピオンの肩書きを持ち、ロッキーにも何度か勝利したことがある。かなりの理論派で色々とロッキーにアドバイスしてくれるのだ。自宅にはなんと、超巨大コントローラー&ファミコン研究施設まで完備しているぞ。



「OMの謎」とは、オーバーマッハの略で、なんとF1レースで音速を超える速度が出せる必殺技。しかしそのためにはアクセルボタンを1秒間に50回叩かなくてはならないらしい。よし、瓦を割れ! 腕立て伏せだ! とにかく体を鍛えて「ゲーム拳」の開発だ!

F1レースを買い占めろ!

STORY

F1レースに隠された「OMの謎」を解くために、町のF1レースを買い集める芸夢遊一郎。OMの謎とはいったい何なのか? 些細な理由で、遊一郎と「F1レース」で対決することとなった我らがロッキーは、「OMの謎」を解き、遊一郎に勝利するために「必殺50連打」を開発するのだった。



戦慄! ゼビウス魔の二千機攻撃

STORY

「全日本新体操期待の星 星野舞子」がロッキーに人気を取られた腹いせにコーチにロッキーを倒して、と頼み込む。そのコーチの名は死神ジョージ。元空軍の撃墜王で「赤い稲妻」の称号まで持つ男。それほどの男が、なぜ新体操のコーチをしているのかは突っ込まないでおこう。パイロットはシューティングが得意という特質(?)を最大限に生かして、ゼビウスでロッキーと激突だ!

一方のロッキーは最大のライバルを前に「ゼビウス?」って感じ。まずい、まずいぞ! このままじゃ、勝てっこねぇ。よ〜し、ゼビウスの極意を体得するために後楽園球場を借りきって特訓開始だ! ピッチングマシンで反射神経と動体視力を鍛えるぜ!

1千万点を超えると画面が激しくスパークし、その後、画面いっぱいのゼビウス軍が大群で襲ってくる「ゼビウス魔の二千機攻撃」。なぜ二千機なのかは謎。これにはさすがの「赤い稲妻」も無惨に散った。ロッキーは「ゲーム拳阿修羅乱れ打ち」でバリアーを張りクリアした。反射神経も何もないよね。バリアーじゃあ…。

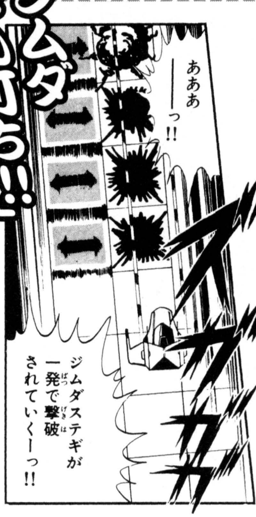


「ジムダ秘孔打ち!!」

「暗黒地帯の黄金」の謎

STORY

ファミコン日本一になり天狗になったロッキーは、大会が近いというのにゲームの研究もせずにだらけまくり。それを悲観する遊一郎。何とかしなければと対策を講じていたところ、たまたま街角でロッキーごっこをしている少年を発見。よく見りゃ、動体視力と反射神経はロッキーとほぼ互角の力を秘めてるぞ。鍛えてロッキーに一泡吹かせてやろう！



「スターフォース」に登場するボーナスキャラ「ジムダステギ」。これを続けて10個壊すと、8万点のボーナスが入る。だが一個壊すのに4発打ち込む必要がある。要するに堅いのだが、それを秘孔を突くことで1発で壊すのがこの必殺技。名付けて「ジムダ秘孔打ち」だ！



「スターフォース」の100万点ボーナスキャラ「ゴーデス」。実は「ゴーデス」は最高得点の黄金のピラミッドを守るためのカモフラージュにすぎず、なんとその奥には999万点ボーナスがもらえる「暗黒地帯の黄金」と呼ばれる究極のボーナスが隠されているのだ！

「スパルタンX」、「X」の謎

STORY

ロッキーのクラスにアメリカから転校生がやってきた。その名をポール・ディビット。全米ジュニアボクシングチャンピオンの肩書きを持つナイスガイだ。そんな彼が「ファミコンなんてくだらない。あんな物に命を賭けるとは馬鹿げている」と宣わったから、さぁ大変。ゆるさんぞディビット！ 「スパルタンX」で勝負だ！ 熱いぜ、ロッキー！



両手にボクシング用のグローブを付け、器用にゲームをこなすディビット。しかしオーバーアクションのため（当たり前）ちょっと疲れてきた。このままでは負けるかも。じゃあ、得意のボクシングを利用して手っ取り早くロッキーを直接攻撃だ！ 食らえ、真空ブーメランパンチ！



「スパルタンX」に隠された「Xの謎」。「X」、それはアルファベットの24番目の文字。すなわち24周目に真のボスが登場するという物なのだ。いままで「ミスターX」だと思っていた男は実は影武者で、真のミスターXとはシルビアだったのだ！ 恐るべし！

真のミスターX登場！

闘え！　熱きファミコン戦士たち

STORY

1985年夏。ファミコン協会の主催により「全国縦断ファミコンゲーム大会」が行われていた。九州代表「マッドウォーリアーズ」、中部地区代表「武田忍軍」、中国、四国代表「小林地獄団」、北海道代表「セーラーギャルズ」など、見たまんまのベタベタなキャラが多数登場し、見た目通りのゲームで対決するぞ。しかもみんな卑怯だ。大会なのに、無敵技やお色気攻撃と実に多彩。我らがロッキーは予選にも参加しなかったのに、なぜか東京地区代表で出場だ！

ゲーム大会決勝の相手はなんとファミコン協会が用意した「サイボーグロッキー」。50連打等の「ゲーム拳」も使え、サイボーグゆえ、疲れも知らない。まさに最強の挑戦者だ！ロッキーよ、人間の意地を見せてくれ！





忍者君で対決した「武田忍軍」がロッキー相手に仕掛けた大技。忍者君の投げる手裏剣の音で「ブラームスの子守歌」と同じリズム（遊一郎談）を刻み、相手を催眠状態に陥れゲームができないようにしてしまうのだ！

戦慄！　裏ファミコン帝王

STORY

裏ファミコン界の帝王「三鷹　洋一郎」。彼はあらかじめ解析＆改造したファミコンソフトを使い、裏ファミコンの帝王として君臨していたのだ。今度は改造「チャレンジャー」で一儲けを考えていたが、そのソフトを組織の技術者が持ち逃げし、ロッキーたちが鉄人ファミコンレースを行っている会場に紛れ込んだ。さぁ、帝王対ロッキーの熱い戦いが始まるぜ！



三鷹が今回用意した改造ソフト、それは完全無敵のチャレンジャーだ！　改造ソフトを使うことを条件にロッキーに戦いを挑むあたりは、さすがに大人だ。でもこのソフト、無敵になる代わりにプリンセスを助けることができないおまけ付き。つまり絶対クリアできないってことだ！　程度が低いぞ、帝王よ。



無敵のチャレンジャーを使う三鷹に引き離されまくりのロッキー。「これじゃ、勝ってこないよぉ～」。「よし、じゃあ一面の最後に現れるワルドラドにナイフを12発当てるんだ！　そうすればご都合主義で最終面に一気にワープできるぞ。これで勝ったも同然さ！」

ファミコン性能の限界に挑む恐るべき小学生！

ファミコン風雲児 （講談社）

作者●池原しげと

‘85年よりコミックボンボンに連載された作品で、単行本は全7巻。主人公が知性的なパソコン少年という設定からして、ゲームマンガのセオリーを外した個性的な作品である。

ファミコン勝負でシャドウの野望を砕け！

主人公ケンと一馬、卓也の3人はファミコン＆パソコン大好き少年。人は彼らを「コンピューターボーイズ」、略して「コンボイ」と呼んでいる。そんな彼らの前に、ファミコンを使って悪逆の限りをつくす秘密結社、「シャドウ」が現れる。シャドウは21世紀のコンピューター社会を管理すべく（要は世界征服）、コンピューターに長けた者を全て支配下に治めようと企んでいる。そしてそれはファミコンに長けた者も例外ではないのだ。正義感溢れるコンボイは、シャドウに立ち向かっていく。

シャドウとの対決は当然のようにファミコンソフトで行われる。ケンたちは「ドットチェンジ」の掛け声と共に、画面中のプレイヤーキャラになりきって戦うのであった。作者はパソコンに造詣が深いようで、登場キャラの会話にその手の専門用語がごく随所で語られている。子供には入門書にいいかも？

CHARACTER

主人公ケンはゲームを攻略するために、ソフトのプログラムを勝手に改造したり、ロムライターでコピーしたりともうやりたい放題。メジャー誌でこんなコトするなんて実に大胆である。ゲーム○ボもなかった時代にこんな知識を持っているとは、小学生はあなどれん。

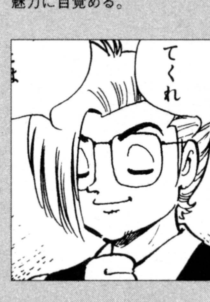
「ゼビウス」を効率よく攻略するために、勝手に無敵のROMを作るケン。…未成年じゃなかったら捕まるぞ。



**天竜　研
（てんりゅうけん）**

将来はプログラマー志望のパソコン少年。店先で見かけた「ギャラガ」に衝撃を受け、ファミコンの魅力に目覚める。





**五代一馬
（ごだいかずま）**

ゲームの知識では右に出る者がいないコンボイの参謀役。財閥の御曹司だけに複数のパソコンを所有。

**加藤卓也
（かとうたくや）**

機械工作が得意。パッドに装着して使うジョイスティックを自作するなど器用だが、肝心な勝負の時に壊れたりすること多し。



コンボイスピリッツにかけて！

決死技炸裂！（バロム1風）

第2巻「バトルシティ 恐怖の市街戦の巻」より。タイトルどおりナムコの「バトルシティ」でシャドウと対決。すでに「ドットチェンジ」で戦車に乗り迷彩服まで着こみ、やる気マンマンのケンと一馬。2人が窮地に陥った際に出した技が「コンボイクロス」である。お互いのコントローラーをくっつけてボタンを押し合い（なんとなく絵がイヤラシイ）、2つの砲塔で同時に攻撃する技だ。



警察よりアテになるぜ！

第6巻「チャレンジャー 魔境突破作戦の巻」より。日本のあらゆる情報を管理している「通信総合センター」がシャドウによって占拠された。厳重なセキュリティードアを開けるには、扉に仕掛けられたファミコンソフトをクリアしなくてはならない。かくして自分たちの手には負えぬと判断した警視庁は、全てをコンボイたちに託すのである。

何がなんでもファミコン勝負にこじつけるシャドウ。楽しそうな秘密結社だな。



秘密結社シャドウって一体……

兵器を搭載した人工衛星をハイジャックしたり、新作ソフトに爆弾を仕掛け無差別殺人を目論むなど、手段を選ばぬ過激なテロ活動を行う秘密結社「シャドウ」。しかし、ゲームメーカーの金庫から発売前のマスターROMを盗んだり、ケンに勝つために勝負に使うソフト（アトランチスの謎）を店に入荷すると同時に全て買い占めたりと、どうも首を傾げたくなるような、あまりに地味な行動も目立つ。また、未来のコンピューター社会に向けて子供たちにパソコンの英才教育を施す学校を運営するという、悪漢らしからぬ、世の中のタメになるような事業も運営していたりする（これがたぶん資金源なのだろうが）。次々と登場する敵キャラがことごとくケンたちに破れるのは、組織の行動原理が支離滅裂だからではなかろうか。



シャドウの中ボス。ガンダムで言うところのシャア。一応切れ者だが、ケンとの勝負にかまけてる間にせっかく盗んだ人工衛星を警察に取り戻されるなど、今一つ詰めが甘い。



ゲーム勝負に負けた子供のファミコン本体をカツアゲするシャドウの一味。大量に集まった本体をどうするかは不明（作中での記述がない）。

いま、ファミコンは格闘技になった!

ファミ拳リュウ

（講談社）

作者●ほしの竜一

コミックボンボン誌上で「ファミコン風雲児」と同時期に連載されていた作品。過激なストーリーに無理矢理ゲームを絡めているギャップが見どころだ。

新人類VS旧人類 生き残るのはどっちだ?

主人公、竜勇太（リュウ）はカンフー使いの格闘家である。そして、ファミ拳とは文字どおりファミコンをプレイする時につかう拳法だ。スパルタ教育のファミコン学校を運営する組織「蛇の穴」は、巨大な力を秘めたファミ拳を手に入れるべく、リュウに次々と刺客を差し向け、ファミコン勝負を挑む。蛇の穴の真の目的は（やはり）世界征服だったのだ。

ここまでならファミコンマンガとしては結構ありがちな設定だが、この蛇の穴の実態というのがスゴイ。学校で集めた優秀なゲーマーは、獣や虫を人間と融合させて作る「魔道人類」の実験に使われるのだ。超能力を持つ「超人類」も支配下に置き、それらで普通の人間（旧人類）を滅ぼし、人間を超越した新人類だけの理想郷を作ろうと目論んでいるのである。これは一歩発展させれば「デビルマン」で描かれた黙示録の世界。壮絶である。



敵基地中枢部に仕掛けられた立体「グラディウス」をプレイ。そこでは自機ビックバイパーのダメージは、リュウ自身のダメージとなってしまうのだ。モアイの吐き出すリングレーザーが直撃し、身体中から血が噴き出してしまうリュウ。痛いよ。



番長グループ「番虎会」と「ワープマン」で勝負した際に使ったファミ拳「竜拳法正極拳」。大層な名前の割に地味な技。秒間12連射は誰でもできると思うが。

CHARACTER

竜 勇太（りゅうゆうた）



蛇の穴の副理事・鬼首と「ドルアーガの塔」勝負。鬼首に催眠術をかけられ（卑怯）、睡魔がリュウを襲う！しかし、リュウは手刀でレバーを叩き折り、尖った金属に手の甲を突き刺して睡魔を追い払うのである。熱い、熱いぜリュウ！ でも痛いよリュウ。

信ずるものは己の肉体のみ！

その力は神か悪魔か？
リュウを襲う「蛇の穴」の罠！



超人類「ジャッキー」と「謎の壁 ブロックくずし」で対決。ジャッキーの得意技は、念力でコンピュータープログラムを書き換えゲームをクリア不可能なものにしてしまうのだ（汚ねぇ）！ それでもファミ拳の前に破れたジャッキーは、念力でリュウの脳みそを破壊しようとする（それ、ずる過ぎ）。



何万人ものクローン・リュウを作り出し、ファミ拳で世界中のコンピューターを狂わすことが蛇の穴の目的だった。基地内には既にたくさんのリュウのできそこない（ヤバイ表現）が培養液に浸っている。クローン装置を止める方法はただひとつ、「グラディウス」をクリアするしか…（だからなんでだよ！）。



蛇の穴のマザーコンピューター「コブラ」がA国軍指令センターのスーパーコンピューターをハッキング。これでICBMなどのミサイルは蛇の穴の手中に。ハッキングを解除するには「コブラ」内部の「頭脳戦艦ガル」をクリアしなくてはならないのだ！（なんでだよ。）

夢の競演！「ファミコン風雲児対ファミ拳リュウ」

これはもはや「東映まんがまつり」の世界である。当時のコミックボンボン誌上で最強だったゲーマー2人が、作家の垣根を超えて競演したのだ。手間のかかる合作マンガにも関わらず、単行本が2冊も出ており、その人気の高さを窺える。

ただ、「マジンガーZ対グレートマジンガー」がそうであったように、天竜研と竜勇太は直接対決をしない。お互い協力しあって難関を突破していくスタイルだ。

なお、ゲームの記述が詳しい所から察するに、シナリオは池原先生主体で描かれたような気がする（違ったらスミマセン）。



第2話は史上最大のゲームイベント、「ファミコンオリンピック」が舞台。600万人の参加者の頂点に立つのは誰か？ この回ではリュウとケン、2人の夢の対決も描かれる（でも結果は引き分け。ま、仕方ないか）！



第1話より。建設中の人工海上都市、「フューチャーワールド」では、「ファミコンは有害なもの」という理由で追放する方針らしい。それに異を唱えるケンとリュウを始めとするファミコン戦士たちは、一同に集い、ワールドへと向かう。

世界を賭けたゲームバトルは白黒液晶が舞台だ!

ロックンゲームボーイ （講談社）

作者●池原しげと

本特集の中で、唯一ゲームボーイを題材にした作品。合言葉は「ロックンスピリッツ」だ！　ん？　「コンボイスピリッツ」に似てるな、って同じ作者じゃん（笑）

優秀なゲーマーこそ戦争で役立つ兵士だ

主人公、南波一（なんばハジメ）はある日、自分と同じくゲームの得意な兄が行方不明になったことを知る。その直後からハジメの前に謎の組織、「BUG」の刺客が次々と現れ始め、ゲームでの戦いを挑まれる。BUGの実態とは武器商人で、ゲームボーイ型の操縦桿を持つ兵器（戦闘機や戦車）を使い、世界征服を企んでいる秘密結社（またか）。そのためには優秀なゲーマーを集め、洗脳しているのだ。そして、その中にはハジメの兄も…。果たしてハジメは兄を救いだし、BUGの野望を打ち砕くことができるのか。

本作はゲームボーイ本体の発売から間もなく連載が始まり、ソフトが少なかったためか、扱うゲームがアクション系に偏らず、SLGやRPGまで幅広く登場する。ストーリー中に盛り込まれる攻略要素も従来のゲームマンガよりかなり細かく、この頃からゲームの複雑化が始まったのだという時代性が感じられる。



←戦いはBUGの優れた科学力により、ゲームの世界を実体化した「ゲームゾーン」で展開する。そんな凄い科学力なら世界征服など容易じゃ…。

↓BUGの戦闘機コクピット。子供でも操縦できる兵器なんて、冷静に考えると結構コワイかも。

CHARACTER



南波　一（なんばはじめ）

お約束の熱血漢。言うまでもなく名前は「ナンバーワン」からきている（…）。ゲームボーイソフトの腕で周囲から一目置かれている。



チビ豆（ちびまめ）

相棒。頭脳系ゲームが苦手な主人公をサポートする、これもお約束キャラ。顔が「まんが道」の満賀道雄に似ているのは気のせいか（笑）。

人間VSコンピューターゲーマーの戦い！

作品中盤のクライマックスである3巻第3話、「電子頭脳との戦い ドクターマリオ編」をダイジェストでお見せしよう。

ついにBUGの中枢部にたどり着いたハジメたちだが、そこにはBUGの首領が操るマザーコンピューター、「BAL」が待ち受けていた。BALは立体フォノグラムで人間型ゲーマーを作り出し、ハジメに「ドクターマリオ」で勝負を挑む。ミスのない完璧なプレイを見せるBALに、ハジメは勝つことができるのか？



「ドクターマリオ」のゲームゾーンに入り込んだハジメとBAL。戦いの火蓋は切って落とされた！

自分が操作するカプセルと同化するハジメ。こうなるとほとんど「ひょうきん族」の世界である（ふ、古い…）。









過酷なプレイで指を負傷するハジメ。己の身を削ってまでプレイするハジメに戸惑いを見せるBAL。ハジメはそんなBALの疑問に笑顔で答えるのである。大人になったら金をもらってもプレイしたくないゲームが出てくるという現実を、彼はまだ知らない。







善戦虚しくBALに破れ、ハジメはBUGに身を委ねる覚悟を決める。だが、BULは「ゲームの楽しさ」を知るハジメの心に魅かれ、「もっと強くなれ。その時もう一度戦いたい」と言い残し、彼らを解放するのだった（感動やね）。

野性のカンさえあればファミコンはOK!

ファミ魂ウルフ

（徳間書店）

作者●かたおか徹治

ひと昔前の大映テレビドラマノリがみなぎる異色作。奇人変人大集合なれど、ストーリーは純粋に対人間の勝負がメインの正統派だ。

巨大企業VS一匹狼（の子）の戦い！

主人公・伊知狼は、赤子のころ狼に育てられた過去を持つ少年だ。巨大企業「剛田コンツェルン」の会長はそんな伊知狼に目をつけ、彼を自社ファミコン部門のマスコットキャラに利用しようと企てる。病気の母狼を置いては行けぬと話を断る伊知狼だったが、剛田は後には引かず、企てを強行せんと衰弱した母狼を誘拐してしまう。卑劣な剛田に怒りと憎しみを抱き、伊知狼は「剛田コンツェルン」を叩くべく、剛田有するファミプロが多数参加する「日本ファミコントーナメント」への出場を決意する。



日本有数の巨大企業「剛田コンツェルン」会長。商魂の塊。自社ファミコン部門を業界トップにするべく、宣伝に伊知狼を利用しようと画策（子供向けマンガらしからぬリアルな設定）。山奥にファミコン強化道場（通称：地獄の穴）を有し、ファミプロ（笑）の育成にも力を注いでいる。

トーナメントで伊知狼の敵となるファミプロたちはなぜか変人ばかりだ。例えば「無益な殺生はせぬ」と敵を一匹も倒さずに念仏を唱えながらマリオをプレイする坊さんゲーマーや、ゲームプレイに新体操を取り入れ、試合前に演舞する女ゲーマーなど。お前らは普通にゲームをできんのか。ちなみに本作はゲームマンガのくせに、作中にゲームの場面が少なすぎ(笑)。





CHARACTER

野性伊知狼
（やお　いちろう）

通称ウルフ。剛田との件を機に初めてファミコンに触れるも、「野性のカン」で驚異的なスコアを叩き出す。勝負が白熱すると白眼を剥いたトランス状態になり、「野性のカンがわいてきたぞーっ!!」などと自分で言ったりする（ちとやばい）。

これでキミも名人になれる!!
ファミコンランナー 高橋名人物語 (小学館)

作者●河合一慶

本誌読者にはおなじみであろう、高橋名人が大活躍のコミック。ゲームが上手いだけじゃない、魅力ある人間像に迫っているのだ!

仕事から私生活まで名人の全てがここに!

ゲーム名人というより、人間「高橋利幸」を主人公にしたコミック。あまりにデフォルメされているのでどこまで実話なのかは不明。巻末の「名人のひみつ」はアイドル誌もビックリの企画である。部屋訪問やバッグの中身紹介はおろか、Q&Aでは「ファーストキスはいつ?」なんて質問まである(キャッ)。ファンなら鼻血ブーだろう。

クマをも倒す名人パワー?



名人の幼少のエピソードも描かれている。金物屋を営む父の肉体美に憧れる名人は、筋力をつけるために毎日の灯油配達を手伝うことに。札幌の寒い冬にも負けずに努力を続け、名人の肉体はいつしか鋼のようになる。そして、1年後には熊との腕相撲にも勝てるようになるのだ。(オイ!)

高橋名人のライバルであり、ファミコン界の貴公子といえば毛利名人(当時19歳)。この2人の対決も描かれている。記述によれば毛利名人は「ゼビウス」で2千万の記録保持者となっている(カンストは1千万なのに…)。勝負は「スターソルジャー」ではなく、なぜか「忍者ハットリくん」。しかも6時間耐久ハイスコア勝負。死にそう。



VS!! 毛利名人



高橋名人全身図

この鍛え抜かれた肉体美を見よ。名人をただのデ○だと思っていた人は考えを改めるように。毎朝8時に起床し、朝食は大家さんが飼っているニワトリを一羽まるごと生食。名作アニメの再放送を見てから9時にはハドソンに出社だ。

マンガでわかる攻略法！ もう画面写真はいらない？

ファミリーコンピューター 必勝テクニック完璧版 （徳間書店）

作者●ツインビー：こばやし将　ゼルダの伝説：こばやし将
魔界村：沢田ユキオ

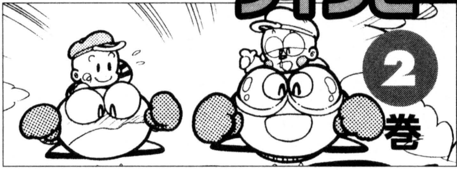
ファミコンブームの最中に大量出版された攻略本の中で、最も異彩を放つのが本書であろう。マンガ単体でも十分楽しめる内容だ。

これが攻略本の理想形なのか？

こちらはゲーム進行をそのままマンガにしてしまった攻略本である。ストーリー性の希薄な昔のゲームも、コミック化で想像力が広がり、より深く楽しめるというもの。画面写真が使われていないので、先のステージを見る楽しさが損なわれないのは嬉しい。

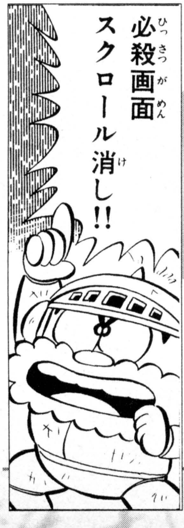
本書はアクション系ゲーム6作の短編攻略マンガが1冊にまとまっている。巻頭は「ツインビー」を攻略。それぞれのアルゴリズム（敵の動き）が絵で説明されているなど実にわかりやすい。ツインビー、ウインビーのキャラデザインが、後年に登場したコナミオフィシャルのものと、あまりにギャップがあっておもしろい。

ツインビー 2巻



激ムズアクション「魔界村」の攻略マンガ。説明書にない敵キャラの名前が載っているのはファンには嬉しいところ。シリーズ中でも最大級の難易度を誇るファミコン版だけに、マンガの中でアーサー自らが「スクロールアウトさせて敵キャラを消す」テクニックを使うなど、綿密な攻略がなされている（笑）。

魔界村 5巻



ゼルダの伝説 4巻



ディスク版の初代「ゼルダ」を攻略。読めば自然にゲーム中の次の目的地がわかる構成になっている。もともと登場人物が少ないゲームなので、マンガの中で説明のためにリンクが1人でボケツッコミしているのがおかしい。今の3Dゲームでもこういう攻略本作ったらおもしろいと思うんだけどなぁ。

ゲームを遊ぶことに「夢」があった時代

本特集の諸作品をみなさんはどう感じただろう。あまりの荒唐無稽さに笑ってしまっただろうか。

しかし考えてみてほしい。もしかしたらあの頃は、テレビゲームは命をかけるに値するほど楽しかったのかもしれない。そして作者の先生方は、「何事においても精一杯の力を出しきる姿は素晴らしい」と僕たちに伝えたかったのかもしれないのだ。

日常を惰性で過ごし、たかがゲームですら冷めた眼で消費するだけの僕たちは、人生で何度自分の限界を試せる時があるのだろうか。

本特集を読まれた方々へ。時には古いゲームを取り出し、自分自身の能力を最大限に引き出すようなプレイに挑戦してみてはどうだろう。きっとかつてないほどの大きな達成感を得られるはずだ。

ファミコンマンガの主人公のように。

USED GAMES

アーケードトラックス

ゲームセンターの「あの頃」を振り返る

今回より始まりますこのコーナー。その名の通り、かつてゲームセンターを沸かせたゲームを取り扱っていきます。家庭用ゲームとはちょっと異質な発展をしてきたゲームセンター。今回はゲームセンターならでは、とも言える「トラックボール」を使ったゲームに焦点をあててみたぞ。

「転がす」操作システム

その昔、ゲームセンターには様々なコントローラーを使うゲームがあった。ツインレバー、スイッチレバー、パドル…。ハードごとに筐体を作ることが可能なアーケードゲーム（※）だったからこそ、このように様々な操作システムが生まれたのだと思う。

しかし、それは当然、製作コストが高つくということにもなる。やがて「効率」のためか、操作系はレバー＋複数のボタンという形にまとめられていった。また、ファミコンを始めとする家庭用ゲームの隆盛も理由の一つだろう。変わった操作系のゲームを移植することはかなり難しいと思うのだ。やがてゲームセンターからは、ドライブゲームなどの大型筐体ものを除いて、特殊な操作系は消えていった。

しかし、そんな中でも、いくつかタイトル数を数えた特殊な操作系もあった。

それが「トラックボール」である。コンパネにボールが埋め込まれていて、なでるように動かすことでボールが回り、画面上のキャラクターが動く、という仕組み。パソコンのマウスが逆さまになったもの、と言えばわかってもらえるだろうか。

このトラックボールを使用したゲーム、数は少ないが良質なものが揃っている。その中から、家庭用ハードに移植されているものを中心に、傑作ゲームと言われているものを紹介しよう。

十字キーにはない、ちょっと変わったゲームの世界を感じて欲しい。



唯一（？）、家庭用ハードに存在するトラックボール。ちなみにマークIII用（さすがは、というべきか…）。

（※）…業務用ゲーム、つまりはゲームセンターにあるゲームのこと。

1984 ATARI

マーブル・マッドネス

「独特なゲーム」という言葉がふさわしいゲームを作り続けていたATARI。その中でも特に完成度が高い、と言われる1本だ。

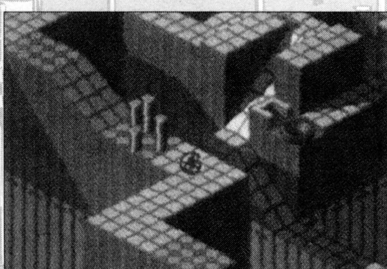
伝説のメーカー

知る人ぞ知るメーカー、ATARI。世界初のアーケードゲーム(ポン／72年)を作ったメーカー、と言うことはわりと知られているが、実は様々なアイディア、システムを生み出し、70年代から80年代中盤まで、ゲーム業界を引っ張っていったメーカーでもある。ここで紹介するトラックボールもそうだし、現在、主流になりつつあるアナログスティック、ポリゴン技術などもATARIが最初に使い始めたものらしい。

そんなATARIが作り出した「マーブルマッドネス」。ATARI黄金期を忍ばせる一本だ。

クリアは割と簡単?

ルールは単純。トラックボールを使ってビー玉(?)を動かし、制限時間以内にゴールまでたどりつければクリア、というもの。コースには様々なトラップが仕掛けられているし、敵もいる。ダメージを受けると残り時間を減らされたり、しばらく操作不能になるのでこれらをうまくかわしていくことが攻略の基本だ。難易度はわりと低めで、トラックボールの操作にさえ慣れてしまえばクリアはそれほど難しくないと思う。しかし、このゲームはクリアできるようになってからが本番なのだ。



様々なトラップがあるステージ。トラックボールの緩急が攻略のキモだ。

伝説のタイムトライアル

このゲームの面白さのポイントはトラックボールとビー玉の一体感。同じボールだから、というのもあるだろうが、操作感覚がバツグンなのである。また、緻密に物理計算されたボールの動きも気持ち良く、当時は直接的な動きをするゲームが大半だったので、このボールの動きは新鮮だった。そして、この動きを理解し、最短コースを見つけてクリアする、タイムアタックが盛り上がったのである。

ミスにならない程度の高さから飛び降り、気絶しそうになるのをトラックボールの高速回転で回避しつつ進んだり、とんでもない角度でコースをショートカットしたりと、様々なテクニックが開発されていったらしい。そのためにはトラックボールを激しく動かし続けることが必須であり、手に血だらけのバンソウコウをしながらプレイしていた人もいたとか。

家庭用では唯一、メガドライブに移植されている。パッドでは物足りなさを感じてしまうが(マウスに対応しているらしいが未確認)、移植はよくできていて、独特の雰囲気のあるサウンドも忠実に再現されているぞ。

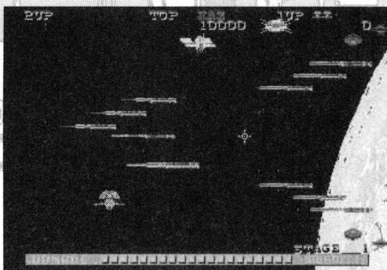
1987 セガ
S.D.I.
複雑な操作系の向こうにあったハイスコアの世界は、多くのマニアを虜にした。

時代を感じさせる重厚なテーマ

アメリカが核戦争を想定して作り上げた戦略防衛構想、SDIをそのままタイトルに持ってきた本作。内容もズバリ核戦争を扱ったもので、そのテーマの重厚さ、それにマッチした悲壮なBGMは、特殊なコントローラーとあいまって、ゲームセンターでも異彩を放っていた。レバーで自機を動かし、そのレバー上についているボタンでショット、その照準をトラックボールで動かす。こんな操作系はおそらく、このゲームだけだろう。

そのためか大ヒットすることはなかったのだが、独特な世界観、そしてやり込めばやり込むほど新しい発見のあったスコアアタックのため、一部マニアの間で10年以上遊ばれ続けているゲームでもある。ゲームは「攻撃シーン」と「防御シーン」に分かれていて、「攻撃シーン」をノーミスでクリアすることがハイスコアへの第一歩だった。

家庭用ハードでは「マークIII」に移植されている。ボタンを押した時には自機が動き、押してない時は照準が動く、という操作系になっていて、はっきりいってかなりムズイぞ。



次々やってくるミサイルを完璧に打ち落とす。母国を守るのだ！

1988 タイトー
サイバリオン
操作、演出、サウンド…、様々な点で実験的なアイディアが盛り込まれた野心作。

最初のマルチエンディング？

プレイした内容によって次の面の構成、難易度、ストーリーが変化する、というちょっと変わったシステムを持つゲーム。エンディングも100種類ほどあった。制作者がマニアの間で有名だったこともあり、コアなユーザーにヒットしたゲームである。

トラックボールで自機であるドラゴン(?)を動かし、ボタンで炎を吐いて攻撃。この炎は押している間、出し続けることが可能で、敵の弾も弾き返すことができるのだが、次第に炎が短くなってしまう。この炎をうまく使いこなすことがポイントだ。

このゲームのもう一つの魅力は音楽。今や「ZUNTATAサウンド」として定着した感のあるタイトーサウンドだが、この頃から独特のサウンドを作り出していたのである。中でも特定の条件で出現するステージに流れる「ジャ・フロー」という曲は、それまでのアクションゲームにはなかった静かな曲で、不思議な魅力を感じたものだ。それだけに、移植されたSFC版で曲が変わっているのは残念だったなあ…(これはこれでいいんだけどね)。



プレイヤーの腕によってかわる面構成。進め方次第でアイテムが使えたりもしたぞ。

1985　テーカン（テクモ）

ワールドカップ

まず最初にトラックボールありき。その思想が傑作ゲームを生み出した。

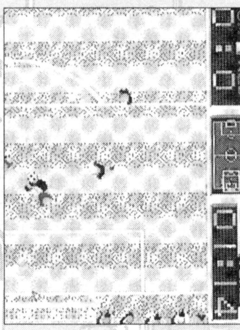
これぞスポーツ！これぞサッカー！

最後に、まだ家庭用ハードに移植されていないものの中でこれぞ傑作、と言える一本を紹介しよう。それがこの「ワールドカップ」だ。

その理由はトラックボールと、プレイヤーが操作するキャラクターとの一体感にある。トラックボールを早く動かせばそれだけ素早く選手が走り、強いシュートを打つことができる。言葉にすると単純だが、激しくトラックボールをまわして、相手のタックルをかいくぐり、シュートを叩き込む感覚は、まさしく「スポーツ」。プレイ中は、本当にサッカーをやっているんじゃないか、と思うほど盛り上がり、終わったときにはもうぐったり。特に対戦したときの「熱さ」はハンパなものではなく、プレイしている人を傍で見ていると「狂っているんじゃないか？」と思いたくなるほど、激しくトラックボールをまわしていたものだ。

このゲームのポイントである「素早くトラックボールを転がす」ためにはコツがあって、「バッ、バッ、バッ」と何回も手を叩きつけるよりも、大きなスライドで「バーン、バーン」とやる方が効果的だった。ただ、これだと細かいドリブルができないので要所では小さく動きかえる必要も出てくる。三面のブラジル戦以降はこれができないと、まず勝てなかったと思う。また、ボールにカーブをかけることができ、上級者はコーナーキックから直接、ゴールすることもできたとか。

パスをするよりも一人でドリブル突破していくほうが攻略に向いていたので、サッカーらしさ、という点では劣るかもしれないが、サッカーの持つ爽快さを感じさせる、という点では、個人的には今でもナンバー1だと思う一本である。


トラックボールを回す回す回す！！　筐体に手ぶつけてもガマンだ！

これも思い出深い

ダンクショット（セガ／1987）

「ワールドカップ」と同じ「スポーツ」感覚を楽しめるゲームで、こちらはバスケット、しかも4人対戦ができた。あらかじめ100対110などのスコアが設定されていて、制限時間内に逆転しなければいけない、というシステムはけっこう良かったと思う。この時期のゲームによくあった、極端なCPU難易度の上昇が感じられなかったので、結構、快適に遊べたのだ。


上から見た視点はとてもわかりやすい。ダンクも妙な迫力があるぞ。

VIDEO GAMES BEST SELECTION
1983-1986



新連載！

ゲーム19××

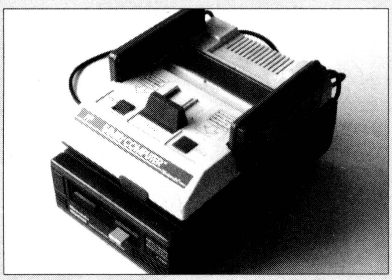
～あの頃の極上ゲームたち～

今号から始まった、本誌初の大型新連載「ゲーム19××」。この連載では、過去のゲームを振り返り、あの当時のゲーム業界はどのような状況だったのか。あの頃はどんなゲームが光輝いていたのか。そして、読者の方はどんな思いでゲームと接していたのか。そんな、本誌ならではの視点で綴るゲーム年代記。いよいよスタート！

本誌が送る、TVゲーム16年間の歩み

1983年7月にファミコンが登場してから16年、今や娯楽の一分野として完全に定着しているTVゲーム。その16年間に発売されたゲームの歩みを年度別に振り返ってみよう、というのがこの企画なのだ。機種・ジャンルにこだわらずに、ユーズドゲームズならではの視点で迷作・快作をリストアップ、紹介していく予定だ。

さらに、読者からその年の忘れることのできないソフトなどをアンケート集計し、発表していこうと思う。本誌と読者が作る、超ビッグ新コーナーの誕生なのだ（一部表現に誇張あり）！



一大国民的ゲーム機「ファミリーコンピュータ」。誰もが一度は手にしたことはあるハズ。

83年、国民的ゲーム機「ファミコン」が誕生

連載第1回目は、83年から86年。今回は、まだソフトの発売本数が少ないので、4年間を一区切りとして振り返ってみたい。

83年7月15日、任天堂から「ファミリーコンピュータ」本体が発売。同時発売ソフトは「ドンキーコング」など3本。それ以前には、アタリの大成功を目の当たりしていた玩具メーカーが「ぴゅう太」「インテレビジョン」等、様々な家庭用16ビットTVゲーム機を発売した。しかし、とにかく高価格だった。ホビーコンピュータとしての性能を重視していたこれらの商品は、どうがんばっても3万円を切ることができなかったのだ。

そこに最後発として登場したファミコンは、他の商品とは圧倒的な価格差と性能差を見せつけた。CP

ゲーム19XX

Uはアップルで使用していた６５０２系をグラフィック性能を向上させたものに作り直して使用。この結果、8ビット機のファミコンは他の16ビット機よりも格段にきれいなグラフィックを表示することができたのだ。しかも、価格的にも１４８００円という、それまでには考えられない低価格を実現、わずか半年足らずで４０万台を売り切ったのだ。

　おもちゃとして考えれば本体１４８００円はまだ高い。さらにソフトが４０００円以上することを考えると、大ヒットする商品とは思えないのだが、ＴＶに映った美しい画面の中で、そのキャラクターを自由自在に動かせる楽しさは、人々の心をとらえた。加えて、カセットを変えることで全く違うゲームが楽しめる、というのも魅力的だった。そしてファミコンは一気に家庭用ゲーム機の独占的市場を作り上げ、任天堂の快進撃は、この後数年間続いた。

85年、「マリオ」でファミコン人気爆発！

　翌年の84年11月にはアーケードの名作シューティング「ゼビウス」が発売され、さらにファミコンの人気が高まる。それまでゲーセンでしか遊べなかったゲームが自分の家で存分にプレイできる。この魅力にファンは飛びつき、また各ソフトメーカーも続々とゲーセンの人気ゲームを移植して発売したのだ。

　そして85年9月、「スーパーマリオブラザーズ」が登場、またたく間にファミコンの名は全国区へとのし上がる。愛らしいキャラのマリオが敵キャラを踏んづけながら画面いっぱいに飛び回るこのゲームに人々は熱中した。

　マリオ以外にも、「スパルタンＸ」「ドルアーガの塔」「エレベーターアクション」など初期の名作ソフトが発売され始めるのもこの頃だ。この頃の特徴といえば、メーカー側もまだソフト作りに試行錯誤している時期でもあり、いろんな内容のゲームが登場したということだろう。他ソフトの物マネをしたようなものはあまりなかった。それだけにユーザーは本当にいろいろなゲームを楽しむことができた。メーカーにとってもユーザーにとっても、未開拓のものへ挑戦する、いい時期だったのかもしれない。

86年、名作ソフトが相次いで登場する

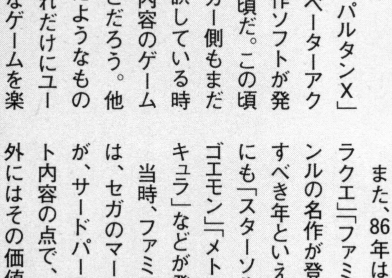
　86年2月、書き換えができる新しいハードとして、ディスクシステムが登場する。しかも「ゼルダの伝説」というビッグタイトルを引き連れて…。「ゼルダ」はそれまでになかった、謎解きとアクションの融合した楽しさで、ディスクシステム人気に拍車をかけた。

　また、86年は「グラディウス」「ドラクエ」「ファミスタ」という各ジャンルの名作が登場した、まさに記念すべき年といえるだろう。このほかにも「スターソルジャー」「がんばれゴエモン」「メトロイド」「悪魔城ドラキュラ」などが発売された。

　当時、ファミコンの対抗馬としては、セガのマークIIIなどがあった。が、サードパーティの少なさやソフト内容の点で、特定のセガファン以外にはその価値を見出すことはできなかった（特集2参照）。

　ソフトを発売すればなんでも売れる、という現象もこの頃が始まりで、今から思えば中にはとんでもないソフトもあった。それでもＴＶゲーム人気は衰えることを知らずに、怒涛の87年へと突入していくのだった。

　さて、次回は87年のゲーム業界をふりかえってみたい。87年当時、読者の方はどんなゲームをプレイしていただろうか。次回も期待してほしい。



「スーパーマリオブラザーズ」より。このソフトで初めてゲームに触れた方は多いだろう。

可愛いキャラが魅力のA・RPG
ワルキューレの冒険 〜時の鍵伝説〜

発売当時まだ珍しかったジャンル、RPGの本作。ナムコの看板キャラとなった「ワルキューレ」が大活躍！

機　種	FC
ジャンル	A・RPG
メーカー	ナムコ
発売日	86年8月1日
定　価	3,900円
編集部購入価格	980円
入手難易度	やや難

謎解きの楽しさにあふれた一作

「ゼルダの伝説」「ドラゴンクエスト」が発売され、ファミコンユーザーがRPGの面白さに気づき始めた86年の前半。メーカーの発売するジャンルは、まだアクションが主体で、それにシューティングが追従する形だった。だが「ドラクエ」などのRPGでドップリとその世界にのめり込みながらゲームをプレイする快感を覚えたユーザーにとっては、次にプレイすべきRPGを探していた時期だったように思う。

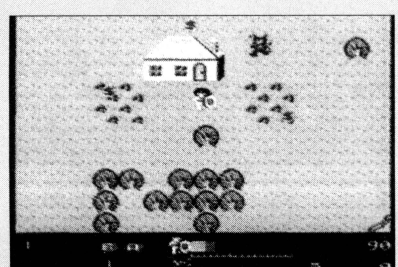
そんな時に発売されたのが、この「ワルキューレの冒険」だった。魔王ゾウナによって暗黒の時代を迎えたマーベルランドを舞台にして、天から女戦士ワルキューレが降臨し、ゾウナ討伐の冒険へと出発する。剣を振りフィード上に出現する敵モンスターを倒しながらレベルを上げ、さまざまな謎を解きながらマーベルランド各地を冒険するのだ。

一口で言ってしまえば本作は（ゼルダほどではないにしろ）、アクションRPGだ。モンスターと戦い、アイテムを入手し、謎を解きながらゲームを進めていく。まさしく世界観にのめり込める要素が満載のRPGだった。RPGの楽しさに目覚め始めていたファミコンユーザーは、みんなこのソフトに飛びついた。かくいう筆者もその1人だった。だが、単にRPG、というだけでのめり込んだわけではない。このゲームには、のめり込めるだけの世界観と、愛らしいワルキューレや、解かずにはいられない謎があったのだ。

ゲームを始めると、現在のゲームのように親切な前振りはほとんどなく、いきなりフィールドに放り出される。何をしていいのかわからずうろうろしていると、敵が出現。ボタンを押して剣を振り、敵と戦うハメになるのだ。フィールドをうろついていると画面がだんだんと暗くなってくる。そう、このゲームには時間の概念があって昼と夜があるのだ。そして夜になると出現するモンスターも強くなる。リアリティのあるシステムだが、このおかげで、何度死んだことか。

しかし、この苦労を補って余りあるのが謎を解いたときの感動だった。ほとんどヒントがなく進んでいくこのゲームでは、雑誌の情報とプレイヤーの勘に頼るしかない。それでも途中で登場するキャラクターのサンドラや、心地よいBGM、そしてなによりもRPGの楽しさに目覚め始めたプレイヤーにとっては、やり応え十分な内容に熱中したのだ。また、ドラマチックなストーリー展開も最後まで投げ出さずにプレイできた要因の一つだった。

大作とはいえないが、プレイしたユーザーに、後々まで残る印象を植えつけてくれるはずで、本作はまぎれもなく名作RPGといえるだろう。だからこそ、ナムコの人気キャラクターにまで成長したのだと思う。



そばにある家が宿屋。ここを早めに見つけ拠点にしよう。レベルアップもここだ。

USED GAMES BEST SELECTION

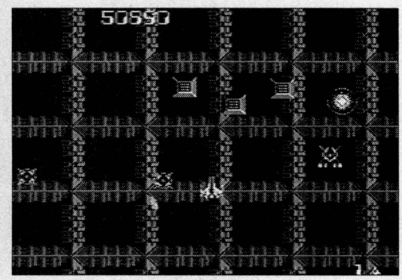
AI搭載の硬派縦スクロールSTG!!

ザナック

目もくらむような超音速スクロールSTGの本作。そのスピードに驚かれた読者の方も多いのでは?

激ムズSTGの礎といえる出来

ファミコンで初のAIを搭載したSTGがこの「ザナック」だ。プレイヤーの発射弾数や破壊率によって、敵の強さがどんどん上がっていき、加えて、目が痛くなるほどの高速スクロールで進んでいく本作は、硬派STGとして発売当時話題になった。プレイヤーの操る自機は通常弾のほかにも、パワーチップを取ることで特殊弾を射つこともできる。ステージの所々で出現する要塞を、制限時間に破壊するか時間切れによって先のステージへ進めていくのだ。とにかくシンプルで、ムダな要素が一切ないことと、難易度の高さがプレイヤーを熱くさせたといえるだろう。このゲームには、特殊弾の選択による戦術、そして、ミスが少なければ少ないほど死ぬほど吐き出される敵の弾数など、現在の激ムズSTGの要素がたくさん詰まっていた。今こそ、もっと評価されてもいいゲームともいえるだろう。


今のSTGにひけを取らない出来。このゲームの高速スクロールに驚け!

- 機　種:FC-DISK
- ジャンル:STG
- メーカー:ポニーキャニオン
- 発売日:86年11月28日
- 定　価:2,900円
- 編集部購入価格:500円
- 入手難易度:普通

USED GAMES BEST SELECTION

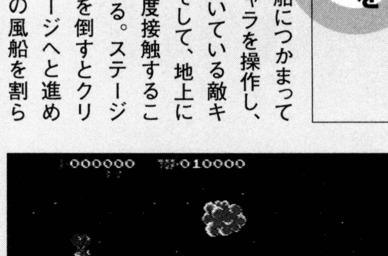
古き良き時代を感じさせるACT

バルーンファイト

「任天堂クラッシク」と言いたくなるような、時代を超える独自性を持った風船割りACT!

独特の浮遊感を楽しもう

プレイヤーは、風船につかまって空中に浮いているキャラを操作し、同じように空中に浮いている敵キャラの風船を割る。そして、地上に落ちた敵キャラに再度接触することで倒すことができる。ステージ内の敵キャラすべてを倒すとクリアとなり、次のステージへと進める。逆にプレイヤーの風船を割られてしまったりするとゲームオーバー。これが「バルーンファイト」の内容だ。単純な展開、小難しいトラップも巨大ボスキャラもいない。ステージが進んで変わる部分は敵キャラの数とステージ設定だけ。あまりにもシンプルな内容だが、プレイするとハマるのだ。慣性のきいた独特の浮遊感。それに伴って、思い通りに動いてくれないもどかしさ。これが何ともいえず、面白い。風船割りごっこ的な内容の単純なゲームではあるが、ほかにはない楽しさは今もなお色褪せていない。


任天堂初期の傑作。他にはないゲーム性は、今プレイしても新鮮で楽しい。

- 機　種:FC
- ジャンル:ACT
- メーカー:任天堂
- 発売日:85年1月22日
- 定　価:4,500円
- 編集部購入価格:780円
- 入手難易度:やや難

USED GAMES BEST SELECTION

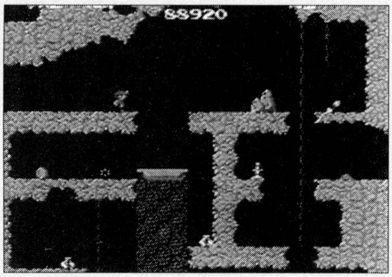
スペランカー

ゲーム史上、最弱キャラの登場だ！

パズル的な要素もあわせ持った、トレジャーハンティングACT。その内容は、超激辛なのだ。

本作に泣かされた方も多いのでは？

「スペランカー」は海外で制作されたACT。宝のピラミッドを求めて地底洞窟を探検していく内容で、洞窟内には、様々なトラップやモンスターが待ち構えている。途中で拾えるアイテムを駆使して四つのチェックポイントを通過するのだ。一見、ごく普通のACTだが、実はとんでもないほどの難易度だった。それに輪をかけたのが主人公のか弱さ。ちょっとした段差を落ちようものなら、即ゲームオーバー。ゲーム内容のほうも辛口で、凝ったトラップがあるわけではないのだが、ちょっとの段差に落ちるだけで死んでしまうので、どんなトラップも難解になってしまう。プレイしている間中、緊張の連続だ。だが、かえってそれが強烈な印象となって、今でも記憶にとどめている方も多いハズ。そういう点では、本作はある意味、時代を象徴するゲームといえるのではないだろうか。



とにかく厳しいゲーム。このゲームを極めた人は学校で尊敬されたに違いない（？）。

機　種	FC
ジャンル	ACT
メーカー	アイレム
発売日	85年12月7日
定　価	4,900円
編集部購入価格	480円
入手難易度	困難

USED GAMES BEST SELECTION

ゴルフ

すべてのゴルフゲームの原点がここに！

完成されたシステムを持った本作。「みんなのゴルフ」といったヒット作はここから学んだのかも!?

完成度の高い任天堂のスポーツもの

スポーツゲームの操作システムを、ファミコン登場時にすでに確立していたのが、任天堂初期のスポーツものではないだろうか。テニス、野球、そして「ゴルフ」。どれも現在のスポーツゲームの原点だと思う。特に「ゴルフ」では、それが顕著に出ているといえるだろう。ボタン一つで、スイングの強弱・インパクトの位置を決め、コースでは残り距離を考え、十字キーでクラブを選択。グリーンにボールがのると、芝目が記号で表わされ、その芝目を読んでパットを打つ。この一連の操作システムは、シンプルながら、実際のゴルフが持つ特徴をしっかり表現している。32ビット機が主流となった現在でも、このシステムの良さを学んだと思われるヒット作が多数、誕生している。本作のような作りこんだシステムのよさが、現在も名作を生み出している任天堂の原動力といえるのではないだろうか。



ここまで完成されたスポーツゲームはそうないはず。まさに温故知新の味わいがある。

機　種	FC
ジャンル	SPT
メーカー	任天堂
発売日	84年5月1日
定　価	4,500円
編集部購入価格	1,000円
入手難易度	普通

ゲーム19××

ゲーム19×× 読者コーナー

この読者コーナーでは、あなたの一票が決める、本誌ならではの「ゲームソフトベスト10」や、ゲームにまつわる思い出話を掲載していこうと考えてます。たくさんのお便りをお待ちしてます！

告知その1

掲載年度の、「私のゲームベスト5」大募集！

本誌で掲載したこのコーナーの年度で、自分にとってのベスト5を本誌についているアンケートハガキに書いて送って下さい！　今号でいうと、83年から86年までに発売されたゲームが対象になります。次のページのリストを見て、タイトルを書いて下さいね。次号でみなさんの投票をすべて集計し、ベストランキングを発表しますので、奮って投票してください。お待ちしております。見事ベスト1に輝いたソフトには、そのソフトの発売メーカーさんに編集部から無理矢理表彰状を送りたいと考えています（予定）ので、読者のみなさん、よろしくね!!

告知その2

思い出のエピソード&ゲーム大募集!!

この連載コーナーでは本誌と読者の両方でTVゲームの歴史を振り返っていきたいのです。だから、読者からのいろいろなお便りもどんどんと掲載して、古き良きゲームたちを、またその時代をみんなで思い出してみたいと考えてます。

ということで、いくつかの企画を提案するので、それを参考にしてお便りを募集します。下段で紹介する項目以外の内容でも、もちろんOK。なお、このお便りに関してはこのコーナーでとりあげた年度は関係なく募集しようと思ってます。

このコーナーへのお便りは

〒104-0043
東京都中央区湊2-4-1
(株)キルタイムコミュニケーション
ユーズド・ゲームズ編集部
「ゲーム19××」係
まで
お便りお待ちしてます！

◎ ゲームにからんだ、思い出のエピソード

これはゲーム内容ではなく、そのゲームをプレイしていた当時の、自分や周りに起こった思い出のエピソード、という意味。失恋話でもいいし、受験の話でもなんでもOK。とにかく、いまだに記憶に残っているゲームにまつわるエピソードを送ってください。

◎ 思い出のキャラクター

昔プレイしたゲームの、心に残るキャラクターは誰か？　別に主人公だけじゃなく、ザコキャラでも背景として立っていた木でもいい。あいつはシブイぜ、なんていうキャラがいたらぜひ教えてください。

◎ 生涯忘れ得ぬマイベストゲーム

その名のとおり、自分がプレイしたゲームの中で最高のゲームとその理由を教えて下さい！　これ以上のゲームにはもうお目にかかれないだろう、という自分にとっての超名作、別にグラフィックがショボかろうがまわりからはク○ゲーといわれようが、そんな事は関係ない。これが自分のベストゲームだ！　というようなツヨーイ意志で書いて欲しいです！

1983年～1986年までに発売されたゲームソフト

すべてのソフトの対応機種はファミコンになります。

スターフォース	ハドソン	シューティング
エレベーターアクション	タイトー	アクション
フィールドコンバット	ジャレコ	アクション
ロードファイター	コナミ	レース
ワープマン	ナムコ	アクション
ジッピーレース	アイレム	レース
ドアドア	エニックス	パズル
スーパーアラビアン	サン電子	アクション
ブロックセット	任天堂	その他
フロントライン	タイトー	アクション
ドルアーガの塔	ナムコ	アクション
アストロロボ・ササ	アスキー	アクション
本将棋　内藤九段将棋秘伝	セタ	テーブル
ジャイロセット	任天堂	その他
ゲイモス	アスキー	シューティング
10ヤードファイト	アイテム	スポーツ
バトルシティー	ナムコ	アクション
スーパーマリオブラザース	任天堂	アクション
プーヤン	ハドソン	アクション
シティコネクション	ジャレコ	アクション
ハイパースポーツ	コナミ	スポーツ
ルート16ターボ	サン電子	アクション
チャレンジャー	ハドソン	アクション
キン肉マン　マッスルタッグマッチ	バンダイ	スポーツ
スカイデストロイヤー	タイトー	シューティング
おにゃんこタウン	ポニーキャニオン	アクション
忍者じゃじゃ丸くん	ジャレコ	アクション
パチンコ	東芝EMI	テーブル
パックランド	ナムコ	アクション
マッハライダー	任天堂	レース
バーガータイム	ナムコ	アクション
いっき	サン電子	アクション
ポートピア連続殺人事件	エニックス	アドベンチャー
カラテカ	ソフトプロ	アクション
ルナーボール	ポニーキャニオン	テーブル
スターラスター	ナムコ	シューティング
スペランカー	アイレム	アクション
ヴォルガードⅡ	デービーソフト	シューティング
超時空要塞マクロス	バンダイ	シューティング
1942	カプコン	シューティング
ダウボーイ	ケムコ	アクション
頭脳戦艦ガル	デービーソフト	シューティング
ボコスカウォーズ	アスキー	アクション
オバケのQ太郎　ワンワンパニック	バンダイ	アクション
テグザー	スクウェア	アクション
バイナリィランド	ハドソン	パズル
ボンバーマン	ハドソン	アクション
エグゼドエグゼス	徳間書店	シューティング
ロットロット	徳間書店	アクション
ぺんぎんくんウォーズ	アスキー	アクション

1983年		
ドンキーコング	任天堂	アクション
ドンキーコングJR	任天堂	アクション
ポパイ	任天堂	アクション
五目並べ	任天堂	テーブル
麻雀	任天堂	テーブル
マリオブラザース	任天堂	アクション
ポパイの英語遊び	任天堂	その他
ベースボール	任天堂	スポーツ
ドンキーコングJR. の算数遊び	任天堂	その他
1984年		
テニス	任天堂	スポーツ
ピンボール	任天堂	テーブル
ワイルドガンマン	任天堂	ガンシューティング
ダックハント	任天堂	ガンシューティング
ゴルフ	任天堂	スポーツ
ホーガンズアレイ	任天堂	ガンシューティング
ファミリーベーシック	任天堂	その他
ドンキーコング3	任天堂	アクション
ロードランナー	ハドソン	パズル
ナッツ&ミルク	ハドソン	アクション
ギャラクシアン	ナムコ	シューティング
デビルワールド	任天堂	アクション
F1レース	任天堂	レース
パックマン	ナムコ	アクション
4人打ち麻雀	任天堂	テーブル
ゼビウス	ナムコ	シューティング
アーバンチャンピオン	任天堂	アクション
マッピー	ナムコ	アクション
クルクルランド	任天堂	アクション
エキサイトバイク	任天堂	レース
1985年		
バルーンファイト	任天堂	アクション
アイスクライマー	任天堂	アクション
エクセリオン	ジャレコ	シューティング
ギャラガ	ナムコ	シューティング
ファミリーベーシックV3	任天堂	その他
バンゲリングベイ	ハドソン	シューティング
フォーメーションZ	ジャレコ	シューティング
サッカー	任天堂	スポーツ
スペースインベーダー	タイトー	シューティング
チャンピオンシップロードランナー	ハドソン	パズル
イー・アル・カンフー	コナミ	格闘アクション
けっきょく南極大作戦	コナミ	アクション
忍者くん　魔城の冒険	ジャレコ	アクション
ちゃっくんぽっぷ	タイトー	アクション
ディグダグ	ナムコ	アクション
フラッピー	デービーソフト	パズル
レッキングクルー	任天堂	アクション
スパルタンX	任天堂	アクション
ハイパーオリンピック	コナミ	スポーツ

ゲーム19XX

戦場の狼	カプコン	シューティング
テラクレスタ	ニチブツ	シューティング
バギーポッパー	データイースト	レース
オセロ	河田	テーブル
プロレス	任天堂	スポーツ
うる星やつら　ラムのウエディングベル	ジャレコ	アクション
けいさんゲーム　算数4年	東京書籍	その他
けいさんゲーム　算数5・6年	東京書籍	その他
ミシシッピー殺人事件	ジャレコ	アドベンチャー
銀河伝承	イマジニア	アクションRPG
スーパースターフォース　時空暦の謎	テクモ	シューティング
ファミリートレーナーアスレチックワールド	バンダイ	スポーツ
迷宮組曲	ハドソン	アクション
ガルフォース	HAL研究所	シューティング
デッド・ゾーン	サン電子	アドベンチャー
アイギーナの予言　バルバルークの伝説より	ビック東海	アクション
スーパーモンキー大冒険　元祖　西遊記	バップ	RPG
長靴をはいた猫　世界一周80日大冒険	東映動画	アクション
もえろツインビー　シナモン博士を救え!	コナミ	シューティング
怒	SNK	シューティング
マッピーランド	ナムコ	アクション
ドラゴンボール　神龍の謎	バンダイ	アクション
きね子	アイレム	パズル
キャッスルエクセレント	アスキー	パズル
ザナック	ポニーキャニオン	シューティング
タイガーヘリ	ポニーキャニオン	シューティング
ディーヴァ　ナーサティアの玉座	東芝EMI	シューティング
トランスフォーマー　コンボイの謎	タカラ	アクション
ホッターマンの地底探検	ユース	アクション
たけしの挑戦状	タイトー	アドベンチャー
プロ野球ファミリースタジアム	ナムコ	スポーツ
シャーロックホームズ　伯爵令嬢誘拐事件	トーワチキ	アドベンチャー
アディアンの杖	サン電子	その他
ドラえもん	ハドソン	アクション
謎の壁　ブロックくずし	コナミ	アクション
水晶の龍	スクウェア	アドベンチャー
魔鐘	アイレム	アクション
メトロクロス	ナムコ	アクション
ブリーダー	ソフトプロ	シミュレーション
キングコング2　怒りのメガトンパンチ	コナミ	アクション
聖飢魔II　悪魔の逆襲	CBSソニー	アクション
マドゥーラの翼	サン電子	アクション
ディープダンジョン　魔洞戦記	スクウェア	RPG
ナイト・ロアー	ジャレコ	アクション
パルテナの鏡　光神話	任天堂	アクション
消えたプリンセス	イマジニア	アドベンチャー
レイラ	デービーソフト	アクション
コスモジェネシス	アスキー	シューティング
ファミリートレーナーランニングスタジアム	バンダイ	スポーツ
戦いの挽歌	カプコン	アクション
プロフェッショナル麻雀悟空	アスキー	テーブル
アルカノイド	タイトー	アクション
エレクトリシャン	ケムコ	パズル
クレイジークライマー	ニチブツ	アクション
時空の旅人	ケムコ	アドベンチャー

1986年		
ツインビー	コナミ	シューティング
ソンソン	カプコン	アクション
グーニーズ	コナミ	アクション
ゼルダの伝説	任天堂	アクション
サーカス・チャーリー	ソフトプロ	アクション
忍者ハットリくん	バンダイ	アクション
ジャイロダイン	タイトー	シューティング
ハイドライド・スペシャル	東芝EMI	RPG
バルトロン	東映動画	シューティング
マグマックス	日本物産	シューティング
タッグチームプロレス	ナムコ	スポーツ
謎の村雨城	任天堂	アクション
アーガス	ジャレコ	シューティング
アトランチスの謎	サン電子	アクション
ゲゲゲの鬼太郎　妖怪大魔境	バンダイ	アクション
影の伝説	タイトー	アクション
ディグダグII	ナムコ	アクション
マイティボンジャック	テクモ	アクション
グラディウス	コナミ	シューティング
けいさんゲーム　さんすう1年	東京書籍	その他
けいさんゲーム　算数2年	東京書籍	その他
けいさんゲーム　算数3年	東京書籍	その他
スパイVSスパイ	ケムコ	アクション
セクロス	日本物産	シューティング
ドラゴンクエスト	エニックス	RPG
スーパーマリオブラザーズ2	任天堂	アクション
バード・ウィーク	東芝EMI	アクション
B―ウイング	データイースト	シューティング
スターソルジャー	ハドソン	シューティング
魔界村	カプコン	アクション
スーパーチャイニーズ	ナムコ	アクション
スクーン	アイレム	シューティング
チョップリフター	ジャレコ	シューティング
東海道五十三次	サン電子	アクション
バベルの塔	ナムコ	パズル
バレーボール	任天堂	スポーツ
がんばれゴエモン!　からくり道中	コナミ	アクション
ソロモンの鍵	テクモ	パズル
涙の倉庫番スペシャル	アスキー	パズル
ワルキューレの冒険　時の鍵伝説	ナムコ	RPG
メトロイド	任天堂	アクション
六三四の剣　ただいま修行中	タイトー	アクション
北斗の拳	東映動画	アクション
じゃじゃ丸の大冒険	ジャレコ	アクション
スカイキッド	ナムコ	シューティング
アイアムアティーチャー　マリオのセーター	ロイヤル工業	その他
機動戦士ガンダム　ホットスクランブル	バンダイ	シューティング
ASO	SNK	シューティング
スーパーピットフォール	ポニーキャニオン	アクション
バナナ	ビクター音楽産業	パズル
高橋名人の冒険島	ハドソン	アクション
キングスナイト	スクウェア	シューティング
子猫物語	ポニーキャニオン	アクション
スーパーゼビウス　ガンプの謎	ナムコ	シューティング
ゴーストバスターズ	徳間書店	アクション
アイアムアティーチャー　手編の基本	ロイヤル工業	その他
悪魔城ドラキュラ	コナミ	アクション
スペースハンター	ケムコ	アクション

私の懐ゲー

不況、リストラ、就職難…。この暗いご時世、そんな不幸な出来事に合ったとき、あなたはどんな道を取るだろうか？　ここに不幸をはねのける、ゲームへの愛と不屈の精神を持った男がいた!!

「読者プレゼントがわびしい～」などと叫んでいたせいか、最近はミョーに読者さんから「プレゼントに使ってください」というありがたい荷物が届くことが多い。そんなある日、いつものようにソフトがぎっしりと詰まった箱の中に、一通のお手紙が同封されていた。そこには、「災い転じて福となす」衝撃の内容が記されていたのだ。

まずは、その谷口航さんのお手紙から抜粋してみよう。

リストラされてショップを開店

「1号より毎号、非常に楽しく拝見させていただいております。特にFCには目がない私は、本当に教科書としてユーゲーの記事を読み、勉強させてもらっています。

さて、話は変りますが、私この大不況の現在、ご多分に漏れず勤めていた会社を辞めさせられてしまいました。リストラとかいうらしいです。去年の6月のことです。

普通の人ならば、新しい職場探しに毎日走り回るのでしょうが、私の場合、いつかは自分の店を持ちたいというのが夢でしたので、これを機会にショップを持とう、と決意したのです。そのための店舗用物件を探しまわり、自分なりに勉強をして…というドタバタの中、去年の11月末、念願の店をオープンすることができました。

扱っている商品は、ゲーム系のほか、古着、古本、レコード・CDなどです。でも、メイン商品はやはり、レトロ系ゲームのハードとソフト、特にFCには一生こだわり続けていきたいと考えています。自分の好きなものを店においていきたいと考えていますので、大多数の人たちのストライクゾーンからはかなり離れまくった、コアで狭いセレクションになっています。場所があまりよくないためか、売れ行きはイマイチですが、まあ、それでもOKなのです。自分の店なのですから」

昨今の不況の中、リストラというのも珍しくはなくなっているが、だからといってイキナリ自分のお店（しかも中古ソフトや古本などの）を開こう、というガッツはなかなか出てこないもの。

電話でお話をうかがったところ、8年も勤めた会社に「今日からもういい」とクビになったとか、お店の袋用の絵を根本敬先生に描いていただいたこととか…濃いお話のオンパレード。

お客さんの反応は、「このコアなノリにジャストフィットするか、見向きもされないか」の両極端だとか。興味のある方は連絡してみてはどうだろうか。

こんな人生逆風の時期に、あえてそれに立ち向かうような谷口さんの情熱は、「ぜひとも見習わねば！」とこちらの気持ちもアツくさせるものがあった。

人生イロイロだなぁ…。

お問い合わせ

G・U・T・S（ガッツ）
杉並区高円寺南1-30-15
ワコーハイツ1F 101号室
（丸の内線東高円寺駅下車、2番出口より外に出、ニコニコロードの坂を下りたところ）
TEL/FAX　03-3314-1155
年中無休　13:00～22:00

USED GAMES Pick Up!

どうせ買うならこれを買え！ 今月の一本

1999 SPRING Lineup

SUPER FAMICOM●モンスタニア　FAMICOM●ベストプレープロ野球Ⅱ　MEGA DRIVE●エリミネートダウン　PC ENGINE●妖怪道中記　GAME BOY●ヨッシーのパネポン

SUPER FAMICOM

モンスタニア

メーカー：パック・イン・ビデオ／価格：7800円／ジャンル：RPG／発売日：96・9・27／1人プレイ専用

不思議な生物が住む「モンスタニア」を守れ！

パズルやアクションなど、様々な要素を盛り込んだRPG。それが本作「モンスタニア」だ！

手軽に楽しめる、ちょっと異色なRPG

「モンスタニア」は「川のぬし釣り」シリーズや、セガサターンの「湾岸デッドヒート」など、実にさまざまなジャンルのゲームを発売しているパック・イン・ビデオから、96年に発売されたRPGである。

　モンスターと人間が共存する島「モンスタニア」を舞台に、主人公の少年フロンが、不思議な力を持った「フェアリーストーン」を巡って、島中を旅していく。だが、途中でフェアリーストーンを狙う敵が現われ、旅は、やがてこの島の未来に関わる話へと展開していくのだ。

　一般的なRPGに比べて、もっとも特徴的なのが、プレイ時間がかなり短いことだ。ゲームの進み方や、慣れなどもあるが、最低でも5時間あれば、ほとんどの人はクリアできてしまうだろう。その理由は、ゲームシステムにある。「モンスタニア」は、RPGながら、ちょっとした謎が用意されたアクションゲームや、パズルゲーム的なステージがつながってできている。そのため、移動などに時間を取られていくことなく、物語を楽しむことができるのだ。

　また、ステージをクリアするとレベルが上がるのだが、次に進むのに十分なバランスでレベルアップし、経験値稼ぎなどの煩わしい



こんなボス戦もある。ここでは邪魔な触手を払いつつ、本体に攻撃を加えていこう。



作業を行なう必要がない作りになっている。このようにテンポよく楽しむことができるのだ。
　また、戦闘で全滅したとしても、直前から始められるようになっており、この手のゲームに慣れてない人も、手軽にゲームを楽しむことができる点も見逃せないところだろう。

様々な要素を含んだ特徴的なシステム

　プレイ時間が短いものの、ゲーム自体は、かなり手の込んだ作りになっている。
　戦闘は、チュンソフトの「不思議なダンジョン」シリーズなどにある、タクティカルコンバット制で、プレイヤーと敵が交互に行動していくシステムを採用している。
　したがって、攻撃を行なうには、敵に接触しなければならない。だが、自分が先に動いてしまうと、敵に先制攻撃を受けてしまったり、囲まれてしまうこともある。行動時には、周囲をよく見ておくことが大切なのだ。
　さらに、パーティーは自分ともう1人の仲間の2人しかいないため、戦闘は、必ず2人対多数になる。しかも、敵は、後から次々増える場合もある。この状況で、ただ突っ込んだのでは、自ら死にに行くようなものだ。そのため、いかに敵を誘導し、どうやって、相手を絞り込むかが、戦闘時の難しさでもあり、面白さともなっている。
　また、「モンスタニア」には、パズル的要素も多分に含まれている。例えば、雑多に散らかった部屋を一筆書きの要領で拭かなければならなかったり、ほとんど一本道の場所で、途中に落ちている色付きの石（またぐことができない）を、同じ色の床に置いて扉を開けたりと、実にいろいろな仕掛けが用意されているのだ。
　このように『モンスタニア』は、さまざまな要素をうまくまとめた、手軽でちょっと頭を使うゲームといえるだろう。

「モンスタニア」を救うための、ワンポイントステージ攻略

『モンスタニア』には、本文にもあるとおり、少し頭を使わなければクリアできないステージが並んでいる。そのうちから、ステージの攻略方法を紹介していこう。

・石版の謎

　比較的序盤にあるステージ。２人のキャラクターを、４つある石版のうちどれかに乗せると、洞窟が出てくる。左下と右下に乗せればＯＫ。

・洞窟内の魔法陣

　上記の洞窟の奥にあるステージ。魔法陣の回りにある、4つの石に、辺りに散っている小さな石全てを乗せる。

・転がり来る玉

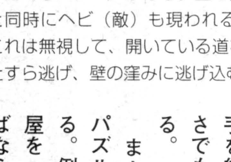
　ある洞窟の中で、奥から玉が転がってくるステージがある。玉の出現と同時にヘビ（敵）も現われるが、これは無視して、開いている道をひたすら逃げ、壁の窪みに逃げ込む。

・襲いくるオームの恐怖

　オームの群れから、研究所を守るステージ。基本的に前にいる相手から攻撃してひっくり返す。すると、２ターンほどその場所から動けなくなるのだ。これを利用して、後ろから来るオームと一列に並ばせ、まとめて迎撃していく。主人公の「カマイタチ」や、ヒロインの「唄」は、一気に複数をひっくり返すので、非常に役に立つぞ。



ここでは回復アイテムも落ちているので、それの回収も忘れずにしたい。



編集部購入価格	1,480円
購入難易度	普通

●おすすめポイント

文中にも書いたように、パズル的な構成が高く評価された。しかし、全体的にあっさり目のノリなので、やや物足りない、という意見も。

●発売時の評価

ＳＦＣ末期に発売されたためか、発売本数が少なく、一部で売り切れが相次いだ。そのため、すぐに再販された希有（？）なソフトでもあるのだ。

FAMICOM

ベストプレープロ野球II

メーカー：アスキー／価格：6800円／ジャンル：SLG／発売日：90・3・30日／1P・6P対戦プレイ可能

チームの優勝はキミの采配にかかっている！

プロ野球をSLG的視点で楽しむ本作。シンプルだが、幅広い楽しみ方ができる魅力は今も健在だ。



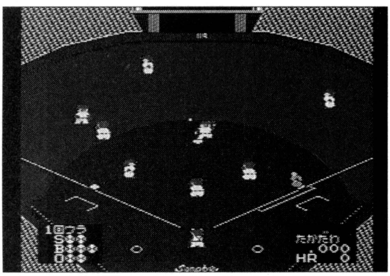
野球ゲームは、昔から様々なハードで、様々なメーカーが制作している。しかし、その多くは、プレイヤーが直接選手のキャラクターを操作し、打ったり、投げたり、守ったりするタイプの、アクション性のあるゲームがほとんどといえるだろう。

それに対して、今回ここで紹介する「ベストプレープロ野球II」は、あの「ダビスタ」シリーズの薗部氏が制作した、プレイヤーが監督やオーナーとなり、一つのチームやリーグ全体を運営していく「プロ野球チーム運営シミュレーションゲーム」なのである。

日本一の野球監督になろう！

このゲームでは、プレイヤーは選手たちを一切操作することはできず、とにかく指揮に徹する。まず試合前は、選手のポジションや打順の決定、先発投手の決定などを行なう。とくに投手を選ぶ時などは、能力だけでなく、その時に選手が残しているスタミナも考慮しなければならない。

さらにプレイが始まってからは、選手にいろいろな指示を出したり、作戦の変更を行っていく。攻撃に関しては、バント、エンドラン、スチールなどのサインを送ったり、代打や代走を立てたり、ランナーに盗塁を指示したりと、結構細かい。また、控え選手の調子を確認して、選手運用を考えることも大切だ。守備側に回ったときは、ランナーを牽制させたり、相手バッターに合わせて内野、外野の守備位置を調整したりと、これもいろいろな行動が用意されている。



試合画面は普通のゲームと変わりがないが、基本的にプレイヤーのすることは見るだけ

試合はリアルタイムで展開するので、プレイヤーはめまぐるしく変わっていく状況に目を向け、ここぞというときにタイミングを逃さず、的確な策を実行しなければならない。野球の監督が、ただベンチでふんぞり返っているだけの人ではないということを実感させてくれるのだ。

かしこいチームオーナーになろう！

また、このゲームは、全ての試合を「COMモード」にすることで、プレイヤーは観客に徹することもできる。そして、このモードで遊ぶ場合にオススメなのが、一つ（あるいは複数）のチームデータをすべて自作して、オーナー気分を味わう、というものだ。

COMモードでは、プレイヤー

があらかじめ設定した監督データに基づいて、コンピュータが采配を振るう。監督のデータは、攻撃と守備のどちらを重視するか、ということに始まって、投手交代の頻度、バントや、エンドランや、盗塁などをどの程度行なうか、エース投手と抑え投手それぞれに対する信頼の度合いなど、多岐に渡っている。そのため、組み合せによって様々な個性を与えることができるのだ。

　加えて、選手データも自作することができる。打撃や守備、あるいはピッチングに関する技術、スタミナや脚の速さといった肉体能力。そして、投手の場合ならば、ランナーが塁に出ている時の信頼度など、多彩な項目がある。これらを設定して、いろいろな選手を作るだけでもなかなか楽しい。例えば、打撃技術はそこそこでも、とにかくパワーがあって、当たればでかいホームラン・バッターとか、球のスピードと威力はないが、コントロールの良さと多彩な変化球を駆使する技巧派ピッチャー、といった選手が作れるのだ。

　そして、そうやって作った選手たちが、実際の試合で自分の狙い通りの活躍をしているか、監督にどんな使われ方をしているのか。これを眺めているだけのプレイでも充分面白いのだ。そんな本作は、監督やオーナーといった、選手以外の形で野球に関わることの面白さを伝えてくれるゲームであり、野球に詳しい人も、そうでない人も、自分なりの楽しみ方を見つけることのできる、良質のシミュレーションなのである。

あの有名選手たち、本作ではこんな名前で出ています!?

本作には、セ・パ両リーグ、12球団の監督と選手のデータが、最初から用意されている。そしてそれらは(当時の)実際のプロ野球選手・監督の成績や個性が反映され、作られているのだ。しかし、このゲームはあくまで架空の球界が舞台。そのため、どの選手名も、実際とは違う、ちょっとヘンな名前で登録されているのだ。90年に発売されただけに、今となっては懐かしい選手も多い。そこで、モデルとなっている実際の選手や監督の名前を紹介しよう。

Cチーム【広島カープ】
- ●やまもも（監督）……山本
- ●きたぽっぽ……北別府

Dチーム【中日ドラゴンズ】
- ●ほびの（監督）……星野
- ●うにょ……宇野

Gチーム【読売ジャイアンツ】
- ●シロマチィ……クロマティ
- ●ガーリック……ガリクソン

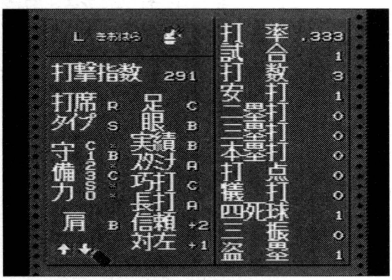
Tチーム【阪神タイガース】
- ●わじゃ……和田
- ●フィルター……フィルダー

Fチーム【日本ハムファイターズ】
- ●こんぼう（監督）……近藤
- ●すずき……鈴木(なぜかそのまま)

Hチーム【南海ホークス（現ダイエーホークス)】
- ●ささぴ……佐々木
- ●やまもぽ……山本

Lチーム【西武ライオンズ】
- ●もりもり（監督）……森
- ●デラトスデ……デストラーデ

なお、選手の成績データは、試合開始前に変更することができる。チームデータ画面で選手のデータを出し、成績の各項目にカーソルを合わせてAボタンを押していけば、1回押す度に数値が変化していくぞ。



個人データ画面。試合を重ねるごとに変わっていく成績表を見るのが楽しい。



●おすすめポイント

データで見る野球の楽しさを教えてくれた本作を制作したのは「ダビスタ」の薗部氏。この独創性の高い作風は「ダビスタ」にも受け継がれている。

●発売時の評価

人気を得た前作から約1年半振りとなった続編として、好評価を得た。前作との違いは、CPU側の監督を自由に設定できるようになった点。

編集部購入価格	780円
購入難易度	やや難

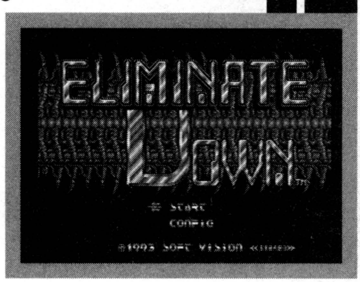
MEGA DRIVE

エリミネートダウン

メーカー：ソフトビジョン／価格：8500円／ジャンル：STG／発売日：93・6・25／2Pプレイ可能

初心者お断り!? 過激難度STGに挑め！

シューター魂の火が燃え上がる！ 本作はカルトゲームの宝庫、MDの中でも屈指の逸品だ。



すべての武器を駆使して敵を殲滅せよ

「グラディウス」「ダライアス」「R-TYPE」などなど…。いわゆるシューターの間に今でも語り次がれている名作の数々。そんな過去の作品のエッセンスを集め、STGの様々な面白さを持ち合わせたゲーム、それが『エリミネートダウン』だ。

プレイヤーは、前方に強い「ショット」、上下に放つことができる「ミサイル」、そして、後方の敵に有効な「バックショット」の三つの攻撃パターンを駆使して、立ちはだかる異星人を撃破していく。また、状況に応じて自機のスピードを調整することも可能になっており、その場その場の状況によって、取るべき行動を即座に決めなければならない。

「エリミネートダウン」では、反射神経と同時に、戦略性も要求されるのだ。「画面の上下から敵が出現するから、武器はミサイルで行こう」とか、「ここは地形が狭いからスピードを落として慎重に進もう」といったように、自分なりの攻略法を編み出してくのが、本作の醍醐味の一つといえるんだろう。

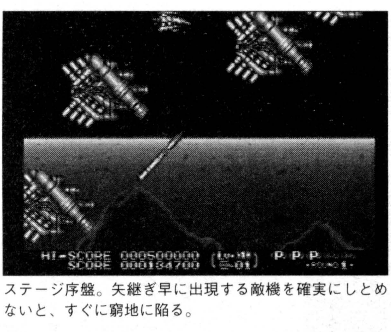
ハードなノーマルモードに挑戦！

「エリミネートダウン」の最大の特徴は、過激なまでに高い難易度だ。最初から設定されている難度「NORMAL」でも、ゲーム開始直後に、周囲全方向から自機を囲むように敵が出現するわ、突撃しながら弾をばらまく中ボスが登場するわで、ゲームの高難度っぷりを見せつけてくれる。

もちろん、先に進めば進むほど、ゲームの難かしさは上昇していく。先に進むと、画面の半分近くの大きさの敵が猛烈なスピードで体当たりをかましてきたり、むちゃくちゃ早い弾を放射状にばらまいてくる敵がいたりと、初めて遭遇したときは「こんな敵倒せん！」と思える敵が立て続けに押し寄せてくるのだ。

また、各ステージに用意された、地形を利用した、いろいろなトラップも侮れない。通路が狭いステージで、何の前触れもなく、画面下方にガクンと高速スクロールしたり(反応できないと、地面にぶつかってしまう)、脱出したと同時に、基地が爆発し、出口付近に自機がいると、問答無用で爆発に巻き込まれたり…。

そんな本作は、「NORMAL」



ステージ序盤。矢継ぎ早に出現する敵機を確実にしとめないと、すぐに窮地に陥る。

あの名作STGを思い出す、この場面に注目！

本作には、かつて発売された名作ＳＴＧを思わせるシーンが多数用意されている。シューターなら、「そういえば、あのゲームでは、こんな場面があって苦労したな」と、ほろ苦い過去を思い出すこと間違いなしだ。

ここでは、前半ステージ（１～４面）に登場する名場面をピックアップして、元となっているであろうゲームと合わせて紹介しよう。

・ステージ１　「ダライアス」みたい？

見所は、惑星への大気圏突入シーンだ。宇宙から大気圏に突入し、ミサイルの猛攻をかいくぐりながら、地表に到達するくだりの演出は、タイトーの名作ＳＴＧ『ダライアス』シリーズを思い出させる。また、ステージの最後に控えているボスを撃破したときの演出や、その後の自機のアップ画面など、タイトーＳＴＧを連想させる演出は数多く用意されている（ちなみに、ボス撃破の演出は『メタルブラック』、自機のアップ画面は『ダライアスⅡ』っぽい）。

・ステージ２　巨大戦艦といえば…

ボスの巨大戦艦との一騎打ちシーンが最大の見所だ。一画面に収まり切らないほど強大なボスの下部を、砲台を破壊しながら突き進み、ボスの背後を回り込んで、そこからボスの上部にいき…。と、ここまで紹介すればシューターの皆さんはもうお解りだろう。そう、２面ボスは『Ｒ－ＴＹＰＥ』３面の巨大戦艦を彷彿とさせるものになっているのだ。

・ステージ３　ヌメヌメ稚魚キャラ！

登場するザコがヌメヌメしく、いかにも『グラディウス』や『Ｒ－ＴＹＰＥ』の雰囲気だ。何もない空間から、いきなりわき出るように出現するザコキャラは、『グラディウス』の「ザブ」を思い出す。

・ステージ４　この地形どっかで見たような…

地形や障害物がどこかで見たことがあるようなものが多い。スタート直後の角状の突起物は『サラマンダ』、中ボスのギーガー的な容姿は『Ｒ－ＴＹＰＥ』の雰囲気だ。



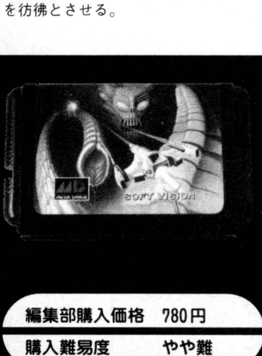
ステージクリア画面。ここでの演出は「メタルブラック」を彷彿とさせる。

でも、普通のＳＴＧの難しさを遥かに越えている状態なのである。

HARDはシューターへの挑戦状

「ＮＯＲＭＡＬ」をクリアするのも至難の業だが、このゲームには、さらなる高みである「ＨＡＲＤ」が用意されている。「ＨＡＲＤ」の難度は、発狂するほど難しく、各面に熟練していないプレイヤーが挑んでも、ほぼ100％の確率で、１面で返り討ちにあうこと間違いない。１面のボスを例に挙げると、「ＨＡＲＤ」になると弾を撃つ量や、硬度が数倍に跳ね上がる。「ＨＡＲＤ」初プレイ時は、誰もが、「こりゃ無理だ」と思うはずだ。

だが、誇り高きシューターなら越えられない壁はないはず。必ずやこの超難度を誇る「エリミネートダウン」の「ＨＡＲＤ」モードを克服すべく頑張ってほしい。



●おすすめポイント

難易度が高い！　最初のステージは、楽にいけるのだが、３ステージ以降はかなり厳しい。ただ、名作ＳＴＧを思わせる場面は一見の価値があるぞ。

●発売時の評価

注目作だったとは言い難い本作。発売メーカーもマイナー系だし、メガドライバーの中でも知らない方が多いためか、評価もそこそこだった。

編集部購入価格	780円
購入難易度	やや難

PC ENGINE

妖怪道中記

メーカー：ナムコ／価格：4900円／ジャンル：ACT／発売日：88・2・5／1Pプレイ専用

コミカルなキャラクターの辛口ACT！

アーケードゲームのPCE移植版にあたる本作は、妖怪を扱いながらも、不気味さを感じさせない作りが魅力だ。

『妖怪道中記』は、88年にナムコから発売されたACTだ。

プレイヤーは、いたずらばかりしていたため、地獄に落とされた「たろすけ」という少年を操作して、天国に行くために「薬師如来」のいる「裁きの間」を目指すことになる。

ステージは、地獄の入口、苦行の道、幽界、裁きの谷、輪廻界の五つ。とくに重要なのが、最終ステージの輪廻界で、ここでの殺生数によってエンディングが決まる。場合によっては、再び地獄へ落とされるという、バッドエンディングになることもあるのだ。

ステージ数は少なくても、難度は超S級！

この『妖怪道中記』は、妖怪や地獄という、不気味な存在をモチーフにしているにも関わらず、うまくデフォルメしてあり、ナムコキャラ特有の可愛らしさがある。

しかし、この可愛らしさとは裏腹に、ゲーム難度はかなり高い。

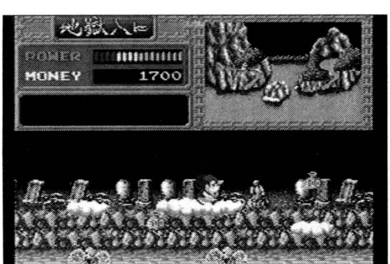
では、なにがそこまで難度を上げているのか。それは、敵の攻撃の激しさと、絶妙な画面構成にある、といえるだろう。

敵は、ほとんど単体で出現することがなく、必ずといっていいほどまとまって出現する。それも、同じ方向からではなく、前後左右あらゆる場所から、ほぼ何の前触れもなく現われるのだ。さらに、各ステージには、落ちたら大ダメージをくらう場所で動き回る小さな足場を頼りに飛んでいく場面や、落ちる寸前に飛んでやっと届くようなシビアなジャンプを要求される場面など、思わず叫び出したくなるようなステージが並んでいるのだ。

にもかかわらず、たろすけの攻撃は、前方にしか飛ばすことのできない「気合弾」だけ。それも、一発ずつしか撃てず、射程距離が、画面の半分もないのだ。一応、十字キーの下を押すことによって、気合を溜め、飛距離が長く、威力も大きい気合弾を撃つことが可能になっている。しかし、溜めるのに時間がかかるうえ、溜めすぎると息切れをして、その場で止まってしまうという欠点がある。ぞろぞろと出てくる妖怪に対して、これでは、苦戦を強いられるのも当然なのだ。

そして、極めつけは、「体力ゲージ制」で、キャラがやられるとゲームオーバーなのにも関わらず、コンテニューがないことである。必死になってステージをクリアしても、ち





上部にマップ画面が配置された、変わった画面構成。見た目はコミカルだけど歯ごたえは十分。

ょっとしたミスで、ゲームオーバーになり、オープニング画面へと戻されてしまうのだ。これは、あまりにもキツイと思うのだが…。

アイテム即購入が攻略の近道

この過酷な地獄において、唯一の救いが、道中にある「よろずや」である。ここには、その場で体力を回復できる「地獄丼」や、途中で体力がなくなると、自動的に少しライフを回復してくれる「道中まんじゅう」など重要なアイテムが置いてある。とくに重要なのが、「気合弾」の連射ができるようになる「連射」だ。これがなければ、はっきりいってクリアは不可能に近い。是が非でも欲しい一品であるが、これらを買うには、かなりの数のお金が必要なのだ。お金は、敵を倒すか、ステージの所々にあるものを取るしかない。ただ、敵を倒した時のお金は、時間が経つと消えてしまうため、大量に襲いくる敵を倒しつつ、お金を増やすのは、かなりキツイ。そのため、ある程度急ぎながら、お金を貯めるというテクニック（?）が必要なのだ。

いかにお金を溜めて「よろずや」で有効なアイテムを買うか。これが『妖怪道中記』のクリアポイントといっていいだろう。

このように、かなりの難度を持つゲームであるが、操作性がいいため、一見理不尽に感じる敵の攻撃も、頭で考え、慣れることによって克服できる。手応えのあるACTを求める人は、一度プレイしてみてほしい。

高難度の全5ステージを紹介&ワンポイント攻略！

ここでは、全5ステージの紹介と、ワンポイント攻略を行ないたい。これで、最終ステージまでたどりつけるはず!?

①地獄入口

最初のステージなのでそれほど難しくない。海坊主と、灰色の顔は、速攻で倒すようにしよう。ここにいる、ガマ親分の賭博で、最低1万5千くらい稼いでおくといいだろう

②苦行の道

火を吐いてくる化け地蔵や、大入道といった巨大で固い敵が現われるので、ため撃ちを連続で撃ち込んでいこう。よろずやでは「道中まんじゅう」と、2連射を買っておくこと。

③幽界

海を中心に進むステージ。そのため、よろずやで「カッパの水かき」を購入しておこう。また、ステージクリアのためには、3万出して、竜宮城に行く亀を助ける必要がある。無駄使いは禁物だ。

④裁きの谷

針の山を上下に動く雲に飛び移って移動したり、画面いっぱいに攻撃を仕掛けてくる敵が出たりと、最大の難所となるステージ。いかに溜め撃ちを使っていくかがポイント。なるべく3連射は、買っておくようにしよう。

⑤輪廻界

エンマ大王に与えられた、試練のステージ。ここでの行ないにより、エンディングが5つに分岐する。小さな雲を飛び移りながら進んでいくだけでも大変なのに、ベストエンディングを見るためには、大量に落ちてくるカエル一匹たりとも踏んではならないという、厳しい条件がついている。



道中のガマガエル（?）を倒すと丁半ができる。これにハマって先に進まないことも…。



編集部購入価格	380円
購入難易度	普通

●おすすめポイント

元となったアーケード版もは易度が高かったが、この移植版はそれに輪をかけた印象。ステージ構成は簡単になったけど。心して望むように。

●発売時の評価

マップ構成などに変更点がある以外、ほぼ完全移植といえる内容。特にグラフィックの再現性が素晴らしく、PCEならでは、と評価された。

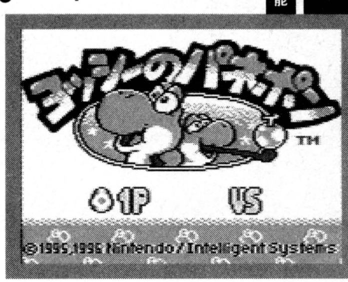
GAME BOY

ヨッシーのパネポン

メーカー：任天堂／価格：3000円／ジャンル：PUZ／発売日：96・10・26／通信ケーブル対戦可能

あの傑作ACTパズルがGBでも楽しめる！

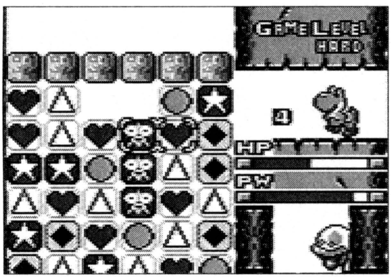
SFC「パネルでポン！」のGB版「ヨッシーのパネポン」。手軽に遊べて、楽しさはそのままだぞ！



SFC版の入門編ともいえるGB版

95年に発売されたSFCソフト「パネルでポン！（以下、パネポン）」。本誌6号で紹介した本作は、画面下から次第にパネルがせり上がってくる中、隣り合った2枚のパネルを次々入れ換えていき、同じタイプのパネルを縦か横に三つつなげて消していく、というのが基本的なシステムだ。

「パネポン」の魅力を一口で言えば、アクションパズルゲームとして非常にバランスよくできているところだろう。パネルを効率よく消していくためには、パネルを動かすカーソルを、素速く、正確に動かす必要があり、頭の回転だけではなく、反射神経と正確なパット操作がプレイヤーに要求されるのだ。



ブロック数は少ないが、ゲーム性はSFC版と同様。ゲームバランスも良好だ。

このアクション性が、言うなれば、パズルゲームとしての敷居を下げ「パネポン」を万人向けの作品としている。つまり、ある程度までなら、反射神経だけで切り抜けていくことが充分に可能になっているのだ。

もちろん、強くなるには、連鎖や同時消しなどのテクニックを磨かなくてはならない。だが、とりあえず当面ジャマなパネルを消しつつ、偶然の連鎖を待ちながらプレイすることもできるし、ピンチのときは、ひたすら反射神経を駆使してその場をしのぐお気楽（？）プレイでも十分楽しめる。

ここで紹介する「ヨッシーのパネポン」は、そのSFC版「パネポン」を、GBに移植したゲームだ。ゲームシステムはもちろん、用意された五つのモードや画面構成、ストーリーの大筋まで、ほぼ同様。その意味で、SFC版の入門編といってもいいだろう。

「パネポン」とマリオワールドが結合！

本作の主人公は、タイトルからもわかるように、「ヨッシー」になっている。ヨッシーは任天堂の



対CPU戦は、マリオワールドのキャラたちと戦い、先に進んでいくのだ。手強いぞ。

SFC用ソフト「スーパーマリオワールド」の中で、マリオの仲間として登場したコミカルな恐竜のキャラクターで、その後、「ヨッシーのクッキー」「ヨッシーアイランド」「ヨッシーのたまご」などのソフトに、主人公として使われた、任天堂ゲームの人気キャラクターの一人（?）だ。

元祖「パネポン」では、主人公は妖精の少女で、魔王によって豪雨続きにされてしまった妖精の国を救うため、魔王の魔法で敵になってしまった妖精たちを元の仲間に戻しつつ、魔王を倒しにいくストーリーになっていた。

このGB版では、主人公がヨッシーとなったことで、ストーリーも「ヨッシーアイランドにやってきて悪さを始めた大魔王クッパを倒す」という内容に変わり、仲間たちも、マリオ世界に登場するキャラクターたちに置き換えられている。

また、GBの画面の大きさゆえに、画面内に一度に表示されるパネルの数も少なくなった。その分、積み重なったパネルが天井に届くのが早くなるわけだが（パネルが天井まで積みあがってしまったら、ゲームオーバーとなる）、そこは全体的な難度を下げることで、バランスがうまくとられている。

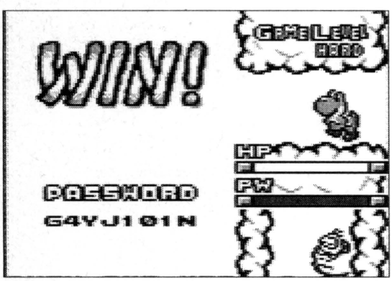
「パネポン」は、頭と反射神経の両方をプレイヤーに使わせることで、柔軟で奥の深いゲーム性を持たせたソフトだ。それを本作は、それをもっと手軽に楽しめるようにしてくれている。SFC版ファンならずとも、ぜひ遊んでみてほしい。

HARDレベルをクリアして真の勝利を目指すのだ!!

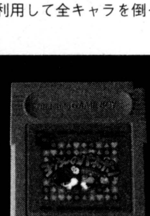
「ヨッシーのパネポン」には5つのモードがあるが、その中の「VSコンピュータ」モードは、主人公ヨッシーが、クッパを倒すために戦っていく、ストーリー仕立てのモードだ。

しかし、「イージー」「ノーマル」「ハード」の3つのゲームレベルのうち、「イージー」と「ノーマル」のどちらかを選んで最終面までいっても、大魔王クッパは出てこない。そう、クッパは「ハード」を勝ち進まなければ、出会うことができないのだ。しかも、コンティニューを繰り返してクッパに勝利しても、クリア時にヨッシーから、「追い払っただけだから、クッパはまたすぐに戻ってくる」と、いわれてしまう。なんと、この「VSコンピュータ」モードの真のエンディングは、「ハード」をノーミスでクリアしなければ見ることができないのだ。

これを成し遂げるには、腕を磨く必要があり、とても一朝一夕でできるものではない。そこで役に立つのがパスワードだ。1面クリアするごとに、これを記録し、負けたらコンティニューせず、一旦終了させてからパスワードで再開するのだ。こうすればコンティニューせずに何度でもやり直しができる。これは、すべてのモードでパスワードが使える本作ならではの方法といえよう（SFC版ではパスワードコンティニューできないモードがある）。また、クッパの手下との戦いでは、8人の仲間が使用できるが、このうちの誰かが負けたとき、違う仲間で再戦しても、コンティニューとはみなされない。そのため仲間を優先して使っていけば、8回までは負けても継続してプレイできることになる。これも覚えておくといいだろう。



対戦相手に勝つと、画面下部にパスワードが表示される。これを利用して全キャラを倒そう。



●おすすめポイント
本誌6号の「パネポン」紹介記事を読まれた方なら、その魅力はもう知っているかと思うので、おすすめポイントはクドクド言わない。要プレイ。

●発売時の評価
まだ「パネポン」を知らない方のために、一口で魅力をいうと「プレイしたら必ずハマる」ゲームだということ。まずはこのGB版をお試しあれ。

編集部購入価格	2,980円
購入難易度	普通



愛さえあればだいじょ〜ぶ

ついに念願の2ケタの大台に乗った本誌！　これもすべて読者の皆さんのおかげです。ありがとうございます。次に目指すのはやっぱり100号…かな？　その時もまだFCとか扱ってたりして（笑）。

◇皆さんこんにちは、読者コーナー担当の奥山です。

◆ども、引地です。いや〜ついに10号か…長い道程だったなあ。

◇そうですねぇ。創刊してから約2年7ヶ月。遅れに遅れた2号、カラーページがなくなった6号…。思い出はきらめく星々って感じですよね。

◆アンタそれ、今号の「亡きメーカー」のタイトルだろうが。不吉なことを言いおって…。でもま、去年の12月には、ついに本誌初の単行本も発売されたしね。みんな、買ってくれたかな？

◇そう！　そうなんですよ。「美食倶楽部バカゲー専科」、大好評発売中です。本誌9号が発売されたときには、発売日が確定していなかったので「今冬」になっていましたが、実は98年末に間に合ってしまったのです。詳しくはP95にありますので、そちらも見てくださいね。

◆誰も年内に発売になるとは思ってなかったよなァ。

◇ええ、思ってませんでしたとも。9号の仕事が終わってから地獄のような3週間でしたよ。あの頃の壊れっぷりは、思い出したくもありません…。

◆そんな孤独な編集者を慰めてくれるのが、読者の皆さんからのお便りなんだろ？

◇そうなんですよ〜。それでは、そんな嬉しいお便りの数々をご紹介しましょう！

☆いよいよ10号目ですね！　おめでとうございます。この本と出会ってから、さらに中古ゲームライフに熱がこもってきたみたいです（古いゲームショップが宝のあるダンジョンに見えてきたり!?）。最近、友人が200本以上あるP

CEソフトを手放すというので、ずいぶん譲り受けてしまいました。彼のコレクター魂は私が引継ぎます！（岐阜県　光速麦茶）

◇すごいですね、魂を引き継ぎますか！

◆こうやって、古くてもいいものが、誰かから誰かの手に渡って、バトンのようにいつまでも受け継がれていくといいよね。

◇本誌もそのお手伝いができればいいなと思ってます。

☆アンケートハガキの質問、すごすぎ。「今はなきメーカー」とか「ゲーム漫画（昭和63年まで）」とか言われてもほとんど思いつかない。自らの参加は無理です。記事を読んで楽しむだけにします。

（愛知県　踊るゴミ箱）

◇それなのにハガキを送ってくださるんですね。嬉しいです～。

◆でもそんなに濃い質問かなあ。

◇私たちは感覚が麻痺してるんですよ～。

☆16連射と聞いてとうとう買ってしまったです。内容がやはりツボにはまりました。私はPSも64もSEGAも持ってないのですが、新しいものはわからなそうで手が出ません。当時はFCを持っていなくて、友人の家でやったりしていたため曖昧な記憶しかなかったんですが、18になり、やっとFCとディスクを手にしてとても充実しています。

（茨城県　超七・十二番）

◆人間、小さい頃に欲しくて手に入らなかったものって、成長してから買い漁ったりしない？

◇特にゲームは子供には高いですからねぇ。でも、手に入って楽しめてよかったですね！

☆EDITER'S ROOMより。正しくは「健康な精神は健康な肉体に宿る（れ）かし」（「かし」：希望、願望の意味です）。「～宿ってほしいものだよ」というような意味だと思います。ちょっと皮肉っぽい格言なんですよね。よく間違えられますが。

（愛知県　櫻井雅和）

◇引地さん、文系でしょう？　物理学科の学生さんに指摘されてどーするんですか！

◆これは素直に知らなかった…勉強になったです。

◇でもまあ、引地さんの身体が「健康になってほしいものだよ」というのは、編集部員全員の希望ではありますね。

☆今は亡きメーカーで思うんですけど、メーカー自体がなくなるのも辛いんですが、メーカーがこれまでの自社のイメージとファンを切り捨てたりするのもあるでしょ。これも寂しいですよね。

（秋田県　しんげつ）

◇ああ…そういう意味での「なくなり方」もありますね。

◆ボクの心を裏切ったなあぁっ!!って叫びたくなるようなこと、確かにあるなあ。



東京都　天人

◇メルヘンヴェールとは懐かしい。「星みる」といい、こういうソフトお好きですね？

☆昔ボクのいとこがテクノスジャパンに勤めていました。会社の旅行でハワイに行ったりしていて「景気がいいなあ」と思っていました。でも突然潰れた（?）と聞いてビックリしました。

（新潟県　ケロッグ）

◇そのイトコさんは今どうなさっているんでしょう？

◆続報を求む、かな。

☆津田さん、「Bust A Move」ご指名ありがとうございます。制作者の一人としてはとっても嬉しかったです。「バスト」は今思い出しても泣けてくる思い出がいっぱいでした…。

（東京都　Dr. BLUE）

◇津田さん喜んでましたね～。私の場合、好きなソフトを作ったメーカーさんには、仕事上でフラれることが多いです。

◆日頃の行ないが悪いんじゃないの？

前号への反響

前号の表紙って、実は今まででー番ハデじゃありませんでした？

☆ストーリー「だけ」読むと、「星をみるひと」がとても面白そうに思えてくるのは陰謀ですか。友人が持っているので借りてみようか…。　（埼玉県　仁木雅宏）

◇陰謀だなんてとんでもない！

◆イヤ、でも俺もあの原稿を読んだ時は「ちょっとプレイしてみたいかも」って思ったぞ。罪作りなことを…。

☆今回の「スーファミ救出作戦」ですが、救出してるのが（シミュレーション）RPGばかりでは？　古いゲーマーにとって名作は、RPGよりACTやSTGの方が多いと思うのですが…。RPGばかり取り上げるのでは、普通のゲーム誌と変らない気が。　（長野県　疾風電吉）

◇SFCの中で、古い新しいかは考えてないですからねぇ。

◆それに、初期の作品は割合名前が知られているけど、後期晩期ともなると、情報がおいつかなくて埋もれてしまったソフト、というのが増えてくるから。

◇そのあたりを救出しようと思うと、ジャンル的に少々偏ってしまうのかもしれませんね。

☆SFC特集。MDもPCEも持っていない僕は、これまで貴誌の記事にはただただ感心するばかりでしたが、今回はどれもこれも持っているソフトばかり。濃いんだか薄いんだか。　（長野県　史崎稔之）

◇本誌がですか？　それとも史崎さんがですか（笑）？

◆それにしても、重なり方が極端だね。

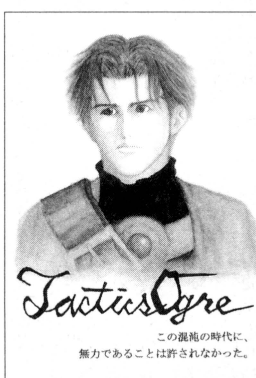
☆GG特集バンザイ！　GBカラーが出たところであえてGGてのがアウトローな感じでイカス!!

うきうき ILLUST Gallery
イラストギャラリー

今回もあらゆるテイストが揃ったイラストギャラリー。ホントに皆さんお上手で、選ぶのに困ります。



宮城県　爯屋風天
◇うろおぼえだなんて、とんでもない。なかなか迫力のあるクッパじゃないですか!



北海道　モトイ
◇読者さん人気も高いこの作品。重厚な香りがよく出ていますね～。

投稿のオキテ

イラスト／お手紙／アンケート葉書など、編集部宛てのお便りは1つの封筒にまとめ送ってくれてもOK！　でもそれぞれに住所・氏名・ペンネームなどを書いてくださいね。イラストは、必ずモノクロで描いてください。それと、トーンが剥がれたり、消印がついちゃったりするので、封筒に入れて送ってくれるといいかも。ついでにアンケート葉書も入れると切手代の節約にもなりますよ～。

おまけに最初の2ページはマジで涙がこみあげたね、オレは。
(兵庫県　西郷隆昌)
◇なんだか結果的にそういうことになってしまいました。
◆特に深い考えもなく時期がぶつかるあたり、いかにも本誌らしいかな。

☆高橋名人はバネで捕まったんじゃなかったんですか…。10年くらい誤解を…。(埼玉県　エレパチ)
◇今回のインタビューはすごい反響でしたね。
◆一世を風靡したもの、高橋名人は。この記事で長年の誤解が解けたって読者さん、多かったよね。あの噂ってよほど広まってたんだなァ。

☆暗闇商会休止のことですが、すごく残念です。何があったのか知りたいのですが、そんなにすごいトラブルだったのですか?　がっかり…。良心ある読者さんばかりだと思いたかったんですが…。金もうけは外でやってよー。
(宮城県　高峰きはね)
◇これも大変反響が大きかったです。
◆中には編集部の不手際を指摘してくださる方もいらっしゃって、大変参考になりました。ありがとうございます。
◇今後再開する時には、もう少しきちんとしたシステムを考えたいと思います。

☆イマイチかな、と思ったゲームでもユーゲーの記事を見たら見直した。「Sa・Ga3」とか「ダライアスツイン」は、シリーズの他作品と比べると落ちるかなって思っていたけど、ほかの作品と比べたりしなければ、かなりいいゲームだと思った。2つとも、シリーズの中では独自性の強い作品でもあったし。
(大阪府　宇宙初のパズルなの)
◇何かとの比較も重要ですけれど、時には「このソフト単体はどうなのか」っていうシンプルな見方もいいと思いますよ。
◆あんまり「見方」にばっかりこだわると、バカゲーみたいになっちゃうけどね。



東京都　天人
◇この方、P121のイラストの方と同一人物なんですよね。絵柄が全然チガウ…。



東京都　内田純
◇この方の絵は、独特のカタさがあって好きです。今回もわかりやすい作品から。


東京都　人間コンセント
◇「サンサーラナーガ2」だそうです。死んだ魚のような目がお茶目ですね。



ユーゲーQ&A質問箱

Q：福袋に引地さんのヒゲは入ってますか？
A：入ってません。

☆「○○というゲームの□□というシーンがどうなるのか教えてください」というコーナー、できませんか？　もちろんエンディングは不可ですが。MDの「アルシャーク」というゲームで、多分序盤だと思うんですが、パーティがホテルに泊まる時、高いホテルに泊まると「それなりに見返りが」と紹介記事にあって、どういう見返りがあるのか気になったんですが…。ゲーム自体はあまり食指が動かないタイプだったので買わずに来てしまったんですよね。

（青森県　くりころりん）

◆一応、「わくわくインフォメーション」はそういうことに使ってくれてもOKなんだけど。

◇どなたか、ご存知の方がいらっしゃいましたら、編集部までお便りくださ～い。

☆中古ソフトのメンテナンス法をあれこれやってほしい。例えばCDの傷消しグッズのどれが一番利くかとか、SFCの電池交換のやり方（個人での）、ソフトの保護など。

（埼玉県　田崎容司）

◇そろそろやりますか？　中古ゲームライフ第2弾。

◆でもメンテナンスはともかく、電池交換は危険だと思うなぁ。

☆各ゲームに書かれている「編集部購入価格」と、自分がそれらのゲームを買った価格を比較して楽しんでいます。ただ、これに箱や説明書の料金は含まれているのかどうかが少し気になります。購入した時のソフトの状態も書いてほしいです。

（神奈川県　コンバット越前）

◇RPGなんかは、せめて説明書がついてるものを、って思って買いますよね。知ってるソフトやS

ユーゲー読者の実態に迫る?!

今回のテーマ

ユーゲー研究所

好きなソフトベスト3

◇今回は、SFCまでというくくりで募った「好きなソフトベスト3」の集計をお送りします。

◆「3つは少なすぎる！」という悲鳴の中、皆さん苦心して選んでくれたみたいだよね。

◇1票しか入らなかったソフトも含めると、全部で300本以上です。ホント、それだけ心の1本（この場合3本ですが）は、人によって違うものですよね。

◆それだけに、上位に入るのがメジャータイトルなのは、ある意味仕方ないかな。

◇それでも、9位の「ファミコン探偵倶楽部2」や12位の「グラディウスⅢ」「ザナック」「パネルでポン」あたりは、だいぶ本誌らしい結果だと思いますけれどねぇ。

◆5位の「イースⅠ・Ⅱ」も大健闘だね。FC、SFCという二大国民機のソフトの中で、唯一上位に入ったPCEソフト。

◇シリーズものの人気の分かれ方も面白いです。「ドラクエ」は、「Ⅲ」の独走、「Ⅱ」と「Ⅴ」が17位という以外は、1票ずつしか入ってないんです。でも「FF」は、どのソフトにも票が入っているんですよ。

◆「ヘラクレスの栄光Ⅲ」の健闘もすごいね。これだけだろ？　「ヘラクレスシリーズ」で入ってるのは。

◇そうです。あと面白かったのは、2票入った「テグザー」が、「88版」「FM-7版」と、お二人ともパソコン指定だったことですね。

TGなんかはソフト単体のことが多いです。

◆確かに、値段がずいぶん違うことがあるからねぇ。

◇あくまで「参考に」ですから、詳細まではなかなか掲載できません。ごめんなさいね。

☆毎号必ずタイトーのゲームが紹介されているのは偶然ですか？　それとも洗脳？（愛知県　なるき）

◇偶然です（笑）。今回は載ってないですよ？

◆まあ、大きなメーカーさんのソフトはある程度毎号入ってもしょうがないと思ってよ。

☆「プレミアソフト探検隊」の存在意義は何ですか？　よくわからないので教えてください。（宮城県　村上慎吾）

◇始めた当初はですねぇ、世の中こんなに、「プレミア！」とか「お宝！」っていう状況じゃなかったと思うんですよ。だから、「実はこんな世界もあるんだよ〜」っていう程度のつもりだったんですよね。

◆それがどういうわけか、世間の風潮もあいまって「プレミア物」が注目されるようになって。今じゃ敢えて言わなくても、多くの人がゲームソフトにもプレミア物があるっていうのを知るようになったね。

◇このコーナーもそろそろ潮時ですかねぇ。

☆取り上げてもらいたいテーマとして、パズルゲームがあります。主にFCもの。あまり（というか全然）取り上げられていないので、ぜひともやってほしいです。特にロードランナー。ほかには、フラッピー、バナナ、エッガーランドなどなど…。名作はとても多いので。（宮城県　S-N・5。）

◇いいですね！　私は「迷宮組曲」とか「ちゃっくんぽっぷ」などが好きでしたけれど。「ロードランナー」はパソコンでやったかなあ。

◆「ファミコン、アクションパズル特集」ってこと？　パズルゲームって記事構成が難しいんだよねー。でも挑戦する価値はあるかもね。

順位	タイトル	票数
1	ドラゴンクエストⅢ	21
2	風来のシレン	16
3	ゼルダの伝説	14
4	タクティクスオウガ	13
5	イースⅠ・Ⅱ	11
6	MOTHER 2	9
7	ゼルダの伝説 神々のトライフォース	8
7	MOTHER	8
9	スーパーマリオブラザーズ	7
9	ヘラクレスの栄光Ⅲ	7
9	ファミコン探偵倶楽部 2	7
12	悪魔城ドラキュラ	6
12	グラディウスⅢ	6
12	ザナック	6
12	パネルでポン	6

順位	タイトル	票数
12	ファイナルファンタジーⅢ	6
17	ファイナルファンタジーⅥ	5
17	スウィートホーム	5
17	伝説のオウガバトル	5
17	ドラゴンクエストⅡ	5
17	ドラゴンクエストⅤ	5
17	トルネコの大冒険	5
17	F-ZERO	5
17	新鬼ヶ島	5
17	ファイナルファンタジーⅣ	5
17	悪魔城伝説	5
27	スターソルジャー	4
27	ときめきメモリアル	4
27	かまいたちの夜	4

萬屋遊芸堂

十数年ぶりにＭＺ-700を目撃。時代の流れを感じます。

☆最近秋葉原も、私がソフトを収集していた3、4年前に比べると、熱気が感じられない！　プレミアの価格も高すぎ、ラインナップもイマイチ。店長自らがオススメするソフトなどのPOPを作っていた頃が懐かしいです。
（埼玉県　スバル大好き）

◇確かに、だんだん品揃えが減ってきてるんですよね…特にSFC。PSやSSに場所取られてなのか、スカスカなお店もありますものねぇ。

◆かつて次世代機と呼ばれていた機種も、もうその次が出てるんだもん、そりゃあ減るって。

◇でもホント、3、4年前の状況が懐かしいですね。

☆最近になってお宝だのB級だのマニアゲーだの、昔のゲームを紹介する本が急に増えましたが、これはユーゲーの影響ですかね。一応すべて読ませてもらいましたが、ほとんどユーゲーで紹介されたものばかり。しかもユーゲーのように愛のある書き方をしているのはほとんどなく、大体が批評ばかり。そのゲームの良いところを紹介するような書き方をしてほしい。
（愛知県　情報屋のマサ）

◇そういっていただけると嬉しいです。やっぱり愛ですから。

◆バカゲーも愛ゆえの記事だしね。

☆君は知っているか!?　今は実力派シンガーの浜崎あゆみが、かつてネオジオ版「龍虎の拳2」のCMで、アイドルデビューしていたことを！
（宮崎県　ぷうかJターボ）

◇スミマセン、私この方知らないです…。

◆ま、どの世界にも「華麗な転身」と「知られたくない過去」はあるものさ。

☆ユーゲーを読むようになって嬉

わくわくインフォメーション

読者さんの交流の場所として使ってくださいね。

INFORMATION ROOM

◇まずはお知らせです。ＫＴＣのホームページが移動しました！　表紙にいつも書いてあったのですが、意外と気づいてもらえないこともわかりましたし…。
新しいＵＲＬは、
http://www.microgroup.co.jp/ktc/
です。掲示板が相変わらず盛況ですし、今年はあちこちリニューアルもしていきたいので、こちらも宜しくお願いします。

☆「ワルキューレの冒険」について
　まず、スーパーロングソードはゾウナの城にあります。大陸への行き方は、船とマッコウ（砂漠の右の山の中にいるので、回復魔法をかけてやる）を持って、その山からさらに右上の岬で敵を倒し、立ち止まって夜を明かせばＯＫです。（群馬県　関口裕之）

☆「消えたプリンセス」でロザリオの入手方法を教えてください。ちなみにロザリオが手に入ればクリアできるところまで行きました。ぜひ教えてください。（群馬県　ポン）



しかったこと！　母のゲーマー復活!!　母は67歳です。

SFC全盛の頃は、キャラのネーミングがユニークなのと、皆が投げ出すようなRPGを粘り強くクリアしたりするので、私の友人の中ではちょっと有名でした。でもPSになってからは手も触れなかったんですよ。それが、パネポンにはまって手が痛くなったり、つい先日までグランヒストリアをやって、私がまったくプレイしない間にクリアしてしまったり…。毎日熱心にやっているので「面白いの？」と聞いたら「面白い！」って夢中でした。ユーゲーさんの記事を読んで買ってよかった。

その前は「ヘラクレスの栄光Ⅲ」をしていたのですが、主人公キャラの名前が「カシオペア」で、「おおっ、世界観にマッチしてるわ」と思っていたら、後半で仲間になるキャラには「つとむ」と…。お母さんってば…。

これからも元気にゲームしてもらいたいです。そしてユーゲーさんにも面白いゲームをどんどん教えてもらいたいです。

（大阪府　ななお）

◆67歳？　すっごいねぇ…。

◇ええ、今のところ確認できる限りの最高齢ですね、本誌では。うーん、ぜひ一度お話をうかがってみたいです。

さて次号の本誌は…6月初旬発売の予定です。今後「○月末」ではなくて「○＋1月初旬」と表記することになりました。これなら、「月末だけどまだナイ！」というご心配をおかけしなくて済むかと思いまして…。でも、今までちゃんと月末に並んでいた書店さんには、同じように入るはずですから、探してみてくださいね。

本誌のほかにも、4月初旬に「ナイスゲームズ2号」、4月中に「ユーゲー総集編vol．2」が発売される予定です。

またしても怒涛のスケジュールですが、皆さん、ぜひぜひよろしくお願いしますね〜。

おしえてあげたい

●「エコー・ザ・ドルフィンⅠ&Ⅱ」（MD）

これも「セガの怒られゲー…？」かと思うのですが、どうでしょう。

『エコー・ザ・ドルフィン』は、ⅠもⅡもすばらしく美麗なグラフィックと激辛なアクションという両極端な特徴を持ったゲームで、ユーザーの間での評価は、名作駄作真っ二つでした。それでも何とか苦労してエンディングを迎えたのですが…。スタッフロールの後に英語でどうやら、「今度はコマンドに頼らず自分で解きましょう」と書いてあるらしいんです。…MD2の付属パッドはちゃちいです。あの時、確かに手元で「めきっ」という音がしました。

このラストの台詞も表現がソフトな分ダメージがデカいんですが、中盤にもっとイヤなイベントがあります。見知らぬイルカがエコーを先導して泳ぎ出すのですが。これがやたらと速い。「やあごめん、ちょっと速すぎたかな？　今度は間違えないでついてきてね」…また見失う。「しっかりしてよ。ちゃんと僕の後ろについてきてる？」…また失敗。「こっちだってば」「僕、そんなに速い？」「あの…きみ、イルカだよね」。私のエコーは、最後にはもう返事もしてもらえなくなりました。めちゃくちゃ怒鳴られるのも気分がすさみますが、これはこれでなかなかイタイです。

（青森県　くりころりん）

◇確かに激ムズでした。でもまさか「エコー」が「怒られゲー」とは…。

募集告知！

年末に「バカゲー専科」、来月には「ナイスゲームズ」と、ひっきりなしの刊行が続く編集部。疲れたココロに染み渡るようなお便りを募集しています。「わくわくインフォメーション」は、皆さんもっと活用してくださいね！

あて先は

〒104-0043　東京都中央区湊2-4-1 MGビル

（株）キルタイムコミュニケーション

ユーズド・ゲームズ編集部「読者コーナー」係

BACK NUMBER

バックナンバーのお知らせ

ユーズド・ゲームズ　バックナンバー常備店さん

「近くの書店で売ってないよ〜!」という、読者さんからの悲鳴にお答えして、全国で「ユーズド・ゲームズ」を確実に置いてくれている書店さんを紹介!　これからも、どんどん増える予定です。置いているのに載っていないという書店さんがあったら、「ここに載せてもらえるんですよ〜」と**書店さんに**言ってみてね!

●北海道札幌市中央区
ＹＥＳ電脳館
旭屋書店　札幌店
●宮城県仙台市青葉区
本のゴリラハウス　勾当台店
本のゴリラハウス　花京院店
アイエ書店　駅前店
●福島県いわき市
ヤマニ書房
●群馬県前橋市
戸田書店　前橋店
●千葉県流山市
マジカルガーデン　南流山店
●千葉県千葉市中央区
三省堂Bee-One
●千葉県千葉市美浜区
ブックストア談　幕張店
●千葉県柏市
新星堂　カルチェ５柏店
●埼玉県浦和市
Dokidoki冒険島　南浦和本店
須原屋　本店
●東京都目黒区
恭文堂書店
●東京都新宿区
芳林堂書店　高田馬場店
紀伊国屋書店　本店B1
●東京都千代田区
明正堂書店　秋葉原店
T-ZONEミナミ
石丸電気　ゲームワン
ラオックス　ザ・コンピューターゲーム館
書泉　ブックタワー７Ｆ
●東京都立川市
オリオン書房　立川北口店
●神奈川県平塚市
文教堂　伊勢原南店
●神奈川県川崎市
文教堂ブックセンター
●長野県更埴市
Dokidoki冒険島　更埴店
●静岡県沼津市
吉野屋
●静岡県浜松市
マジカルガーデン　浜松高台店
●愛知県名古屋市緑区
マジカルガーデン　緑店
ブックセンター名豊　緑店
●愛知県刈谷市
ブックセンター名豊　刈谷店
●愛知県名古屋市中区
三洋堂書店　上前津店
●岐阜県各務原市
本21　各務原店
●岐阜県高山市
三洋堂書店　高山店
●岐阜県恵那市
コスモブックセンター
●三重県鈴鹿市
宮脇書店　鈴鹿店
●三重県名張市
長谷川堂書店
●滋賀県彦根市
CBワールドフジノ　彦根店
●京都府京都市南区
アバンティブックセンター
●京都府京都市下京区
ブックストア談　京都店
●大阪府池田市
甲川正文堂
●大阪府大阪市浪速区
ソフマップ　7号店ザウルス
わんだーらんど　なんば店
ソフマップ　４号店２Ｆ
●大阪府大阪市北区
旭屋　本店
宮脇書店　大阪店
紀伊国屋書店　阪急32番街店
●大阪府大阪市東住吉区
アセンス
●大阪府大阪市都島区
駸々堂　VERSION99
●兵庫県神戸市中央区
駸々堂　神戸三宮店
●岡山県岡山市
丸善　シンフォニービル店
●岡山県総社市
宮脇書店　総社店
●鳥取県鳥取市
ブックセンターコスモ　吉方店
●広島県福山市
啓文社　瀬戸店
●島根県松江市
BC今井　西津田店
●福岡県福岡市
りーぶる天神

＊掲載ご希望の書店様を常時募集しております。弊社販売部までご連絡頂ければ幸いです。

＜２号＞本体価格７５７円
誰も知らないソフトを密かに楽しむ／シューティングゲーム特集／対戦ゲーム特集など

＜３号＞本体価格７８０円
充実!　中古ゲームライフ／シリーズ1作目特集／スーパー32x特集など

＜４号＞本体価格７６０円
脱線!　チョー大作主義／パソコンゲーム特集／メガドライブ特集など

＜５号＞本体価格７６０円
手を出すな!　キワモノ全開ハード&ソフト／女性ゲーマー特集／RPG特集など

＜６号＞本体価格７６０円
名もなきゲームたちとの邂逅／ゲーム音楽特集／アドベンチャーゲーム特集など

＜７号＞本体価格７６０円
奇作豊作!　バカゲーコレクション／戦略シミュレーションゲーム特集／PS・SS特別ふくろ綴じなど

＜８号＞本体価格７６０円
楽しさ100倍!　多人数プレイゲームの宴／バーチャルボーイ特集／セガの怒られゲー特集など

＜９号＞本体価格７６０円
スーファミ救出作戦!　名作の千年王国／ゲームギア特集／キャラバンシューティング特集など

＜総集編＞本体価格１８００円
１号〜４号までの記事を９０％以上再録した、再編集版。カラーページはオールモノクロ化した、バックナンバー用廉価版。
＊１号は完売いたしました。

弊社では、ただ今バックナンバーの直接販売を休止させて頂いております。書店さんを通じての販売のみとなりますことをご了承ください。下の注文書（コピー可）に、欲しい号数、冊数、住所、氏名、電話番号をお書きの上、お近くの書店さんへご注文ください。なお、お手元に届くまでに日数は、書店さんによって異なりますので、ご注文の際にご確認ください。

客注扱い	書店（帳合）印	版元　キルタイムコミュニケーション TEL　03-3555-3431／FAX　03-3555-1203 お名前 ご住所 TEL　（　　）

ユーズド・ゲームズVOL.（　　　　）←号数を記入 ※本体価格　VOL.２　757円、VOL.３　780円、VOL.４〜　760円	各　　冊
ユーズド・ゲームズ総集編　※本体価格　1800円	冊
ナイスゲームズ　※本体価格　760円	冊
美食倶楽部バカゲー専科　※本体価格　980円	冊

←切り取ってお近くの書店にて御注文下さい。

読者プレゼント

PRESENT

読者の皆様から「ぜひプレゼントに使ってください！」といって届く荷物の数々…。本当にありがとうございます。今回はたくさんありすぎて、一度に掲載できません。次号以降で使わせていただきますので、送ってくださった方、ご了承くださいね。それでは、締切りは3月20日ですので、よーく選んで応募してくださいね！

各 1 名様

●島崎岳様提供

ロックマン5（FC）

●冨島宏樹様提供

ファミコン風雲児①〜③（コミックス）

●澁谷いち様提供

ケルナグール（FC）

銀河の三人（FC、箱・説付き）

●谷口航様提供

大地震（ゲームウォッチ型ゲーム）

MD1専用S端子ユニット

ワンダーモモ（PCE）

幽遊白書 闇勝負!! 暗黒武術会（PCE-SCD）

大魔界村（MD）

ワープマン（FC）

シティコネクション（FC）

スパルタンX（FC）

機動戦士Ζガンダム ホットスクランブル（FC）

ポートピア連続殺人事件（FC）

クレイジークライマー（FC）

エレベーターアクション（FC）

チャレンジャー（FC）

必殺道場破り（FC）

くにおくんの時代劇だよ全員集合！（FC）

クルクルランド（FC）

デビルワールド（FC）

次号予告

第1特集 大胆不敵な挑戦!? **100円ソフト 100本ノック！**

第2特集 ポケモン以前の世界を探る **ゲームボーイ 夜明け前**

美食倶楽部バカゲー専科 …など

プレミアソフト探検隊 豪華連載陣も

今月の一本 疾走！ 魔法大作戦 絶好調！！

新連載のマンガも始まるよ！

ゲーム19××も熱烈歓迎中！

季刊 時代を逆走する日本初の中古ゲーム専門誌

ユーズド・ゲームズ

Vol.11 SUMMER

1999年6月上旬発売予定

（地域によっては遅れることがあります）

ユーズド・ゲームズ

季刊ユーズド・ゲームズVol.10春号
1998年2月28日発行 第4巻第1号通巻11号
定価：本体760円（消費税が別に加算されます）

発行人：武内静夫
編集人：小泉俊昭
編集長：滝沢嘉一
編集部：引地幸一
奥山美雪
津田清和
デザイン：マイクロクリエイティブ
編集協力：市川和久
IZUYA
ウガニク
M2
がっぷ獅子丸
斎　九寧
左保里
ジョッキー★笹岡
ゾルゲ市蔵
谷村玄也
中村満
販売営業：長谷川安次
大森浩司
加藤勝
松田学
印刷：大日本印刷株式会社

（株）キルタイムコミュニケーション
〒104-0043 東京都中央区湊2-4-1
編集部 Tel. 03-3555-1201 FAX.03-3555-1203
販売部 Tel. 03-3555-3431 FAX.03-3555-1208

EDITOR'S ROOM

先日「オトゲー」なるゲームを購入しました。手のひらサイズの本体にテクノ風味溢れるロゴ。イヤホンが付属されており、ちょっとおしゃれな携帯ラジオって雰囲気。このゲーム、その名の通り音だけを頼りに遊ぶというゲームというコトでかなり期待していたのですが、要はインベーダーゲームでした。携帯型サウンドゲームって時代にあっていると思うので、もう一ひねり欲しいところです。あと、電車の中じゃ聞こえないから、密閉タイプのヘッドホンにしてくれるとイイかも。見た目もおしゃれだし。（滝沢）

本誌も10号という記念碑的な号を発刊することができました。ここまで続けてこられたのも、ひとえに読者の皆様の応援のたまものと思います。これからもよろしくお願いいたします。さて、どうにも体調の波が激しい。昨年末に非道い熱を出してしまいました。何とか松の内が明ける頃に持ち直し、ホッとしたら、今度は偏頭痛に悩む日々が。体調の悪さを跳ね返せないこの体に「ああ、もう若い体ではないのね」などと17歳のコギャル（もうすぐ死語行き）のようなことを謳いたくなる、寂しい冬の一日です。（引地）

最近ギャザにハマり気味。避けて通ろうと思っていたのですが、始めてみると楽しくて夢にまで見る始末です。それはそうと先日、大学時代の友人に会いました。「今何してんの？」「実はゲーム誌の編集」「何て雑誌？」「イヤ、知らないと思うよ」「俺、マニアだから大丈夫だって」「…『ユーズド・ゲームズ』っていうんだけど」「それ買ってるよ!」「何ィ!」…読者コーナーの「奥山」が、まさか同級生の私だなんて露ほども思わなかったとか。もしかしたら他にも知人が買ってたりして…。お前はまだわからないのか!?（奥山）

踊りまくってます「DDR」。友人に誘われ、あのステージの上に立ったのが運の尽き。1プレイ200円にもかかわらず猿状態で踊る踊る。終電のがして冬の寒空のなか汗をかいたまま徒歩帰宅して風邪ひいて昼間仕事場でぐったりしてても、夜には元気にダンシング。音楽に合わせて踊るという原始的快感。理屈じゃないのです。足ふみゲームではないのです。タイトルどおり「踊る」ゲームなのです。周りの視線は無視し、サタデーナイトな自己満足に浸れば、新たなゲームの地平が見えることでしょう（ウソ）。（津田）

ユーズド・ゲームズVol.9　読者プレゼント当選者

スペースインベーダー
宮城県　高橋陽子
セーラームーンR
神奈川県　佐藤典子
パワーリーグ
鳥取県　坂出徹伸
Vテトリス
熊本県　永田昌弘
究極ハリキリスタジアム
大阪府　米本孝
マジカルパズルポピルズ
香川県　篠原一太
魔笛伝説アストラリウス
三重県　坂下仁志
ウィッツ
兵庫県　押立知也
レディストーカー
岡山県　東山和義
コットン100%
福島県　渡辺将外
ランペルール
兵庫県　戸井克典
オセロ
青森県　石川浩一郎
バーズテイルII
東京都　中島真

5月15日までにプレゼントが到着しなかった場合はお手数ですが編集部までご連絡下さい。

<お詫びと訂正>
「ユーズド・ゲームズ9号」の「ゲームショップ探訪記　ドキドキ冒険島南浦和本店」さんの記事におきまして、誤解を招くような表現がありました。見出し、及び本文中の「在庫」とは、別の場所にて管理されているものであり、直接店頭にて確認することはできません。そのため、本文中の「ソフト探しシステム」を利用した場合のみ確認していただけます。
関係者並びに読者の皆様には、ご迷惑をおかけいたしましたことを深くお詫び申し上げます。

●面白かった記事（3つまで目次の番号を記入して下さい）

●つまらなかった記事（3つまで目次の番号を記入して下さい）

●この本をいつから購入していますか？

・今回はじめて　　・（　　）号から

●83年から86年発売のゲームソフトでもっとも好きなタイトルを3本あげて下さい。また、その理由は？

●インタビューしてほしい制作者の方の名前をあげて下さい。また、その理由は？（ソフトのタイトルやプログラマーなど特定の職種の方でも結構です）

●本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書き下さい。

●欲しいプレゼント商品名（プレゼントのしめきりは4月20日までです）

POST CARD

50円切手を
貼って下さい

1040043

東京都中央区湊2-4-1　MGビル
KTC キルタイムコミュニケーション
季刊 ユーズド・ゲームズ 編集部
Vol.10アンケート係行

フリガナ 氏名	ペンネーム		
	職業	年齢 歳	性別 男・女
〒 住所			

●本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）

●買って面白かったゲームソフト名

その理由

●特集でとりあげて欲しいテーマは？

●ゲーム以外でいちばん興味のあることは？

ゲームを完全に遊び尽くせる 究極の秘技満載！

Action Replay 1999 Vol.2

アクションリプレイ Vol.2 3月16日発売! 定価1,000円+税

■特集1：ファイナルファンタジーVIII 秘技大量掲載！

～無敵／全ステータスMAX／アイテムが自由自在に手に入る／他

■特集2：新バージョン登場でN64-PARが熱い！

□ゼルダの伝説 時のオカリナ：無敵／スタルチュラ100個入手／他

□ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ

：メタルマリオやジャイアントドンキーコング使用可能／他

□F-ZERO X：全車・全コース選択可能／他

集3：遂に登場！ PS用プロアクションリプレイ3

の秘技コードサーチやVメモリー機能など詳しく紹介！



発売!!

の

に

3、

収録!!

eplay 1999 Vol.1

CD付アクションリプレイVol.1も

価¥1,000+税



BRAINSTORM

発行:株式会社ブレイン・ストーム

〒162-0825 東京都新宿区神楽坂3-1 あさひこビル4F

営業部 03-5688-8581編集部 03-5688-8582 http://brain-s

平成11年3月1日発行第4巻第1号通巻第11号 発行所：キルタイムコミュニケーション 発行人：武内静夫 編集人：小泉俊昭 〒104-0043東京都中央区湊2-4-1 TEL03-3555-3431 FAX03-3555-1203

定価：本体7
※消費税が別に加算されま
ISBN4-906650-36-8 C2076 ¥